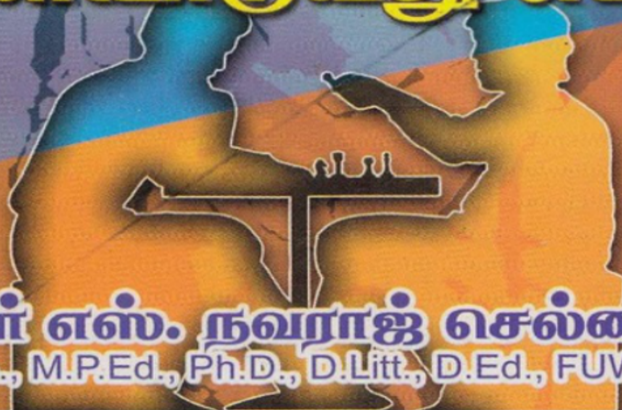
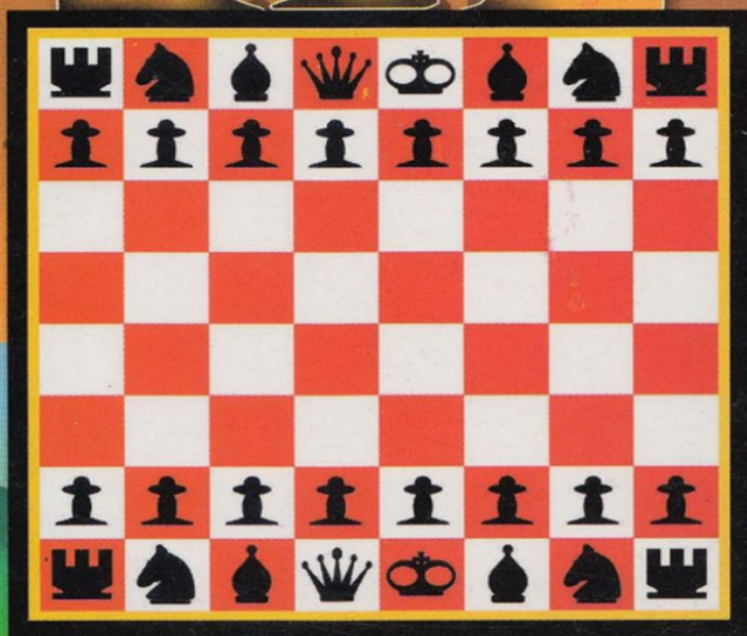
சதுரங்கம்

விளையாடுவது எப்படி?

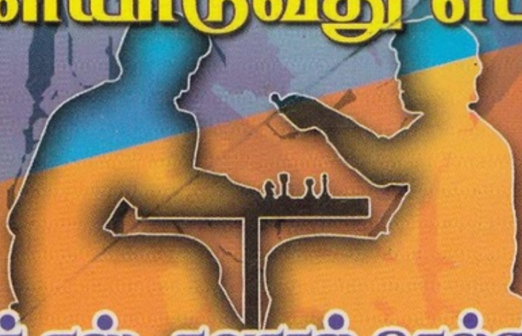


டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா
M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI.



சதுரங்கம்

விளையாடுவது எப்படி?



டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா
M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI.



சதுரங்கம்
விளையாடுவது எப்படி ?

பல்கலைப் பேரறிஞர்
டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா

M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed.,

FUWAI

நூல் : சதுரங்கம் விளையாடுவது எப்படி?

ஆசிரியர் : டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI,

மின்னூலாக்கம் : த . தனசேகர்

மின்னஞ்சல் : tkdhanasekar@gmail.com

வெளியிடு : FreeTamilEbooks.com

***

இது, உலகத் தமிழ் விக்கியூடகச் சமூகமும் (https://ta.wikisource.org), தமிழ் இணையக் கல்விக் கழகமும் (http://tamilvu.org) இணைந்த கூட்டுமுயற்சியில், பதிவேற்றிய நூல்களில் ஒன்று. இக்கூட்டு முயற்சியைப் பற்றி, https://ta.wikisource.org/s/4kx என்ற முகவரியில் விரிவாகக் காணலாம்.

பொருளடக்கம்

சதுரங்க ஆட்டத்தை எப்படி விளையாட வேண்டும் என்று உண்மையாகவே விரும்பும் ஆர்வமுள்ளவர்களுக்காகவே இந்நூல் எழுதப்பட்டதாகும்.

இந்நூல் முழுக்க முழுக்க ஆரம்ப நிலையாளர்களுக்காகத் தானே தவிர, விளையாடத் பெரிது. இதன் மூலம் ஆட்டத்தைவிருத்தி செய்து கொண்டு வெற்றி வீரராக வரவேண்டும் என்று முயல்பர்களுக்காக அல்ல.

சதுரங்க ஆட்டம் எவ்வாறெல்லாம் தோன்றியது உலக நாடுகளிடையே உலவி வந்த கதைகளும், வரலாற்றுக் குறிப்புகளும் இதில் நிறைய இருக்கின்றன.

ஆட்டக்காய்கள் எந்தெந்த வடிவத்தில் அமைக்கப்பட்டு ஆடப்பட்டு வந்தன, மாறி வந்தன என்ற காய்களின் மறுமலர்ச்சி பற்றிய காய்களின் இயக்கம் பற்றிய முறைகள் தெளிவாகத் தரப்பட்டிருக்கின்றன.

ஒவ்வொரு காயும் எந்தெந்தக் கட்டத்தின் வழியாக எவ்வாறு நகரவேண்டும், எப்படியெல்லாம் நகர்த்தப்பட வேண்டும் என்கிற அடிப்படை முறையினைத் தெரிந்து கொண்டுவிட்டால், அதற்குப் பிறகு, அவரவர் அறிவு நிலைக்கேற்ப ஆட்டத்தின் திறன் துணுக்கம் விரிவடைந்து கொள்ளும்.

ஆகவே, ஒவ்வொரு காயும் எவ்வாறு நகர்த்தப்பட வேண்டும் என்கிற வழிமுறைகள் படம் மூலமாக நன்கு விளக்கப்பட்டிருக்கின்றன.

இந்தக் காய் நகர்த்தும் விதத்தையும், வித்தையையும் நன்கு கற்றுக்கொண்டுவிட்டால், பிறகு ஆட்டத்தைத் தொடரும் ஆர்வத்தில் அற்புதமான மாற்றம் மலர்ந்து விடும்.

அதன்பின், அடிப்படை விதிமுறைகள் என்னும் பகுதியில், முக்கியமான விளையாட்டுக் குறிப்புகள் இடம்

பெற்றிருக்கின்றன.

இவ்வாறாக, சதுரங்க ஆட்டத்தின் வழிமுறைப்பற்றிய விளக்கங்களைக் காணுவதின் மூலம் சதுரங்க ஆட்டத்தினை விளையாட்டாகச் கற்றுக்கொள்பவர்களுக்கு வழித்துணையாக இருந்து உதவுவதற்காகவே இந்நூல் எழுதப் பெற்றிருக்கிறது.

முயற்சியின் தொடக்கம்தான் இந்நூல் என்பதைத் தவிர வேறெதுவுமே என்னால் கூற இயலவில்லை. ஆர்வம் உள்ளவர் பயன்படுத்திக்கொள்வார்கள் என்று நம்புகிறேன்.

விளையாட்டுத் துறையில் எல்லா விளையாட்டுகளைப் பற்றியும் தமிழில் நூல்கள் வெளிவரவேண்டும் என்ற எனது அளவில்லா ஆர்வத்திற்குச் சான்றாக இந்நூல் வெளிவருகிறது.

எனது நூல்களையெல்லாம் ஆதரித்து வந்த அன்பர்கள் அனைவரும், இந்நூலையும் ஏற்று மகிழ்வார்கள் என்று நம்புகிறேன்.

இந்நூலை அழகுற அச்சிட்டு உதவிய பிரபு பிரிண்டிங் ஹவுஸ் நிறுவனத்தார் முகப்பு அட்டை வாந்தளித்த திரு கணேஷ் ஆக்க வேலைகளை அனைத்தும் செய்து தந்த திரு ஆர். சாக்ரட்டீஸ் அனைவருக்கும், என் அன்புகலந்த நன்றியும் வணக்கமும்,

இந்நூல் வெளிவருவதற்காக அன்புடன் உதவிய நண்பர் திரு நாகசங்கரராவ் எம்.ஏ. பி.எஸ்,சி, அவர்களுக்கும் என் இதய நன்றி

ஞான மலர் இல்லம்

எஸ். நவராஜ்

செல்லையா

சென்னை 17

தமிழிலக்கியத்திற்குப் புதுத்துறையான விளையாட்டு துறையில் விளையாட்டுகள் பற்றிய தமிழிலக்கிய நூல்கள் அதிகமாக வெளியிட வேண்டும் என்பது எனது தந்தை டாக்டர். நவராஜ் செல்லையா அவர்களின் பேரவா.

இத்தகைய முயற்சிக்குப் பெரிதும் துணைபுரிந்த டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா அவர்கள், இதுவரை 150க்கும் மேற்பட்ட நூல்கள் எழுதித் தந்திருக்கிறார்கள்.

டாக்டர் நவராஜ் செல்லையா அவர்கள் சிறந்த கவிஞர், நல்ல நாடக ஆசிரியர் இயக்குநர். அத்துடன் சிறந்த விளையாட்டு வீரரும் ஆவார்.

அண்ணாமலைப் பல்கலைக் கழகம், சென்னை பல்கலைக்கழகம் மற்றும் தமிழகமெங்கும் நடைபெற்ற விளையாட்டுப் போட்டிகளிலும் பந்தயங்களிலும் பங்கு கொண்டு, வெற்றி வீரராக விளங்கியவர்.

உடற்கல்விக்கான டிப்ளமோ தேர்வில் (D.P.E.) தனிச் சிறப்புக்குரிய மதிப்பெண்கள் பெற்று (Distinction) முதல் நிலையில் தேறி, மாநிலத்திலேயே முதலாவதாகவும் வெற்றி பெற்றவர். தமிழ் இலக்கியத்தில் முதுகலைப் பட்டம் (எம்.ஏ) பெற்று, தமது தமிழ் இலக்கியப் புலமையையும் விளையாட்டுத் துறை அனுபவங்களையும் இணைத்து விளையாட்டுத் துறைக்குப் பல அரிய நூல்களை தமிழ் கூறும் நல்லுகத்திற்குத் தந்துள்ளார்.

விளையாட்டுத் துறை பற்றிய கருத்துக்களை வானொலி, தொலைக்காட்சி, திரைப்படம் மற்றும் வார, மாதப் பத்திரிகைகளில் கட்டுரைகள், சொல்லோவியங்கள், கவிதைகள் எழுதி, தான் மேற்கொண்ட பணியை மேலும் சிறப்புறத் தொடர்ந்து வந்தார்.

விளையாட்டுப் பந்தயங்களில் பயிற்சி பெறுபவராக, பயிற்சி தருபவராக, விளையாட்டுப் பந்தயங்களை நடத்துபவராக, மற்றும் பார்வையாளராக இருந்து, தான் பெற்ற அனுபவங்களின் சாரமாகவே, ஆசிரியரது நூல்கள் அமைந்தன.

'திருக்குறள் புதிய உரை என்னும் நூலில் திருக்குறள் ஓர் உடலியல் பற்றிய உன்னத உடல் நல ால் என்று புதிய விளக்கத்துடன் திருக்குறளுக்கு பெருமை சேர்க்கும் வகையில் உரை எழுதி தமிழ் இலக்கியத்திற்கு பெருமை அளித்துள்ளார்.

1960-களில் விளையாட்டுத்துறை தமிழ் இலக்கிய நூல்களை எழுதி தமிழ் மக்களுக்கு படைத்த டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா அவர்கள் கடந்த 7-4-2001ல் முயற்கையோடு இணைந்து, தமிழ் நெஞ்சங்களில் வாழ்கிறார் என்னும் பெருமையோடு அவரது நூல்களை தொடர்ந்து வெளியிடுவதில் மகிழ்கிறாம்.

சாந்தி சாக்ரட்டீஸ்

பதிப்பாளர்

1. சதுரங்க ஆட்டத்தின் வரலாறு

சதுரங்கத்தின் பெருமை

நாகரிகம் நிறைந்த நாடுகள் அனைத்திலும், நயமுறவிரும்பி ஆடப்பெறுகிற ஆட்டம் சதுரங்கமாகும்.

ஆர்வமுடன் ஆடுகின்ற மக்கள், ஆங்காங்கே எண்ணிக்கையில் குறைந்தவர்களாக இருப்பினும் இது அகில உலகப் புகழ் பெற்ற ஆட்டமாகும்.

வீறு கொண்டு ஒடி- விளையாடுகின்ற விளையாட்டுக்கள் அனைத்தும் தேகப் பயிற்சிக்கும், அமர்ந்து ஈடுபாட்டுடன் செய்கின்ற ஆசனமுறைகள் எல்லாம் யோகப் பயிற்சிக்கும் உதவுகின்றன என்றால், சதுரங்க ஆட்டம் சகலருக்கும் மதியூகப் பயிற்சியை முற்றிலும் வளர்க்க உதவுவதாகவே அமைந்திருக்கிறது

இது சுயலாபத்தை வளர்க்கும் சூதாட்டமல்ல, சொகுசாக அமர்ந்து சுகமாகப் பொழுது போக்கும் சோம்பேறி ஆட்டமுமல்ல. இது வாழ்வுக்குத் தேவையான அடிப்படை ஆதார குணங்களை, அருமையுடனும் திறமையுடனும் வளர்த்துவிடும் அரியதொரு அறிவாட்டம் என்பதே அறிஞர்களின் கருத்தாகும்.

சதுரங்க ஆட்டம் மனதை மகிழ்விக்கிறது மயக்குகிறது, மலர்ச்சியுறச் செய்கிறது. மலர்ந்த மனதைப் பண்படுத்துகிறது. பதப்படுத்துகிறது இதப்படுத்துகிறது. நெறிப்படுத்துகிறது. நிறைவுறச் செய்கிறது.

விளையாடுவோர் நினைவுகளில் அமைதியைத் தளிராடச் செய்வதுடன், கனிவான கற்பனையைக் கட்டவிழ்த்துவிட்டுக் களிப்பூட்டுகிறது.

சதுரங்க ஆட்டம் உலகப் பொது மக்களுக்குப் பொதுவானதாகும். எல்லா நாடுகளுக்கும் உரிமையானதாகும். மனித இனம் எங்கெல்லாம் முற்காலத்தில் அறிவார்த்தமாக இயங்கிக் கொண்டிருந்ததோ, அங்கெல்லாம் அவரவருக்குரிய நிலையிலே அவரவர் மனங்களுக்கிடையே முடங்கிக்

கொண்டு தான் இருந்தது என்பதற்கு எத்தனை எத்தனையோ வரலாற்றுப் பின்னணிகள் உண்டு.

சதுரங்க ஆட்டத்திற்கென்றே தனியான மொழித் தன்மை உண்டு. இலக்கியம் உண்டு இசைப்பாட்டு, இன்கவிதை, இதமான உரை நடை உண்டு. ஆன்ற கலையின் அரிய மென் நடையும் உண்டு.

இத்தகைய இதமான சதுரங்க ஆட்டத்தின் பிறப்புக்கென்று பல கதைகளைப் பாருக்குத் தொகுத்துத் தந்திருக்கின்றார்கள் ஆராய்ச்சி வல்லுநர்கள். அத்தகைய வரலாற்றின் வடிவங்களைக் கவிதையிலே காணலாம். உரை நடையில் படித்து மகிழலாம். ஓவியங்களிலே பார்த்து பேரின்பம் பெறலாம்.

அமைதி தரும் ஆட்டம்

"அறிவாளிகளின் ஆட்டம் சதுரங்க ஆட்டம்" என்றே அன்றும் இன்றும் அழைக்கின்றார்கள் மக்கள்.

அறிவாளிகளின் ஆட்டம் என்று சதுரங்கத்திற்குப் புகழ் மாலை சூட்டிப் போற்றுகிறார்கள் என்றால், அதற்குக் காரணம் இல்லாமலா இருக்கும்!

ஆண்டாண்டு காலமாய் ஆரம்ப தொட்டே, அரசர் குலப் பெருமக்களும், அவர்களுக்கு அருந்துணையாய் பணியாற்றும் அமைச்சர்களும், அவர்களுக்கு வழித் துணையாய் வாழும் குருக்களும், பக்கத் துணையிருந்து பணியாற்றும் தளபதிகளும், தத்துவ ஞானிகளும் இவர்களைச் சுற்றியேதான், சதுரங்கத்தைப் பற்றிய வரலாறுகளும், வடித்தெடுக்கப் கதைகளும் பின்னப்பட்டிருக்கின்றன.

ரேடி (Reti) என்ற ஆராய்ச்சியாளர் கூறுகின்றார். "சிதுரங்க ஆட்டமானது, மூளையின் அளப்பரிய அறயின் அரிய சக்தியை தெளிவாக விளக்கிக் காட்டுகிறது. எளிய

சக்தியால், வலிமை மிக்கப் பெரும் சக்தியினை வெற்றி கொண்டு விடுகிற விந்தை மிகும் ஆற்றலை அல்லவா அது வெளிப்படுத்தி விடுகிறது” என்கிறார்.

கண்டதற்கெல்லாம் அலைபாயும் மனதினைக் கட்டுப்படுத்தி, விரைந்து வரும் வெள்ளத்தைத் தடுத்து வாய்க்கால் வழியே வீடு, வயல்களுக்குப் பயன்படுமாறு செய்கிற தன்மை போலவே பொங்கி வரும் நினைவுகளை நிதானப் படுத்தி, நேரான முறையிலே, நிறைவு தரும் பயனுக்காகப் பயன்படுத்துகின்ற தன்மையிலேதான் சதுரங்க ஆட்டம் பயன்படுகிறது.

எதையாவது நினைத்துக் கொண்டு எரிச்சல் பட்டுக் கொண்டிருக்கின்ற மனம் கொண்ட மனிதரையும், சதுரங்க ஆட்டம் இதமான நினைவுகளுடன் அமர்ந்தாடச் செய்து விடுகிறது. அமைதி கொள்ளுமாறு வழி நடத்துகிறது என்று ஆடியவர்களின் அனுபவங்கள், நமக்குத் தெள்ளத் தெளியக் காட்டுகின்ற உண்மையாகும்.

வெறி கொண்டிருக்கும் மூளைக்கு, விளையாட்டுத் தனமான இன்பத்தை வாரி வாரி வழங்கும் சதுரங்க ஆட்டத்தின் பிறப்புக்குரிய சூழ்நிலைகளை விளக்கும் கதைகளை இனி காண்போம்.

நன்னெறி வழுவாமல் நீதி வழியாக நடந்து செல்ல வேண்டும் என்ற கொள்கையைக் காட்டுவதற்கென்று தோன்றிய கதைகள், சரித்திரச்

சான்றுகளுடன், வரலாறு படைத்த மன்னர்களைத் தொடர்புபடுத்தி மேற்கோள்களுடன் விளக்குகின்றன நிகழ்ச்சிகள், ஆக்ரமிக்கும் ஆவேச மனத்துடன், வெறித்தனத்துடன் விளங்கியவர்களை மென்மைப்படுத்தும் வழியாகத் தோன்றிய கதைகள் என்று சதுரங்க ஆட்டத்தின் பிறப்பை பல வகையாகப்பிரித்துக் காட்டலாம்.

உலக நாடுகளில் உலவிய பெயர்கள்

சதுரங்கம் என்ற சொல்லானது, சதுர்+அங்கம் எனப் பிரித்து நிற்கிறது, சதுர் என்றால் நான்கு என்றும், அங்கம் என்றால் பிரிவு என்றும் பொருள்படும்.

நான்கு வகை சேனைகளான ரத, கஜ, துரக, பதாதிகள் என்று அழைக்கப்படும் தேர்ப்படை, யானைப் படை, குதிரைப்படை, காலாட்படை எனப்படும் நால்வகை சேனைகளை மையமாகக் கொண்டு அரசர்கள் ஆடத் தொடங்கியதால்தான், இதற்கு சதுரங்கம் என்று பெயர் வந்தது.

சதுரங்க ஆட்டம் தோன்றிய காலம் எப்பொழுது என்று தெரியவில்லை. என்றாலும் தொடர்ந்து ஆடிய காலம் தெரிகிறது. கி.மு. 6000 ம் ஆண்டுகளுக்கு முன்னே, இந்த ஆட்டம் ஆடியதாகக் குறிக்கப்பட்டிருந்தாலும், உலக நாடுகள் அனைத்தும் எங்கள் நாட்டிலேதான் முதன்முறையாக சதுரங்கம் ஆடப்பட்டது என்று உரிமை கொண்டாடுகின்ற

அளவிலேதான் இன்றும் இதன் பிறப்பு பற்றிய பொதுத்தன்மை நிலவி வருகிறது.

சதுரங்கம் என்று இந்தியாவில் அழைக்கப் பெறும் இந்த ஆட்டம் உலக நாடுகளில் வெவ்வேறு பெயர்களில் விரவி வந்திருக்கிறது. ஆங்கிலேயர் 'செக்' (Check) என்றனர். பிரெஞ்ச் நாட்டினர் 'எஸ்க்' (Eschs) என்றனர். பாரசீகத்தினர் 'சத்ரஞ்ச்' (Shatranj) என்றனர். ரோமானியர்கள் 'லூடஸ் லேட்ரம் குளோரம்' (Ludus latrum culorum) என்றனர். சீனர்கள் 'சோங்-கி' (Chong-k) என்றனர். அயர்லாந்து மக்கள் 'பிப்த் சீயல்' (Fifth Cheall) என்றும்; வேல்ஸ் நாட்டினர் 'தாவ்ல் பர்டுடு' (Tawl burrd) என்றும். இத்தாலிய நாட்டினர் 'சாசி ஆலா ராபியோசா' (Sacci Alla Rabiosa) என்றும், ஸ்பானியர்கள் ஆக்ஸி டிரக்ஸ் டீலடிராமா' (Axe drex deladrama) என்றும் அழைத்து ஆடியதாக வரலாற்றுக் குறிப்புகள் கூறிச் செல்கின்றன.

கிரேக்கர்கள், ரோமானியர்கள், பாபிலோனியர், அராபியர், ஐரிஷ்காரர்கள், வேல்ஸ் நாட்டினர், ஹிபுரு மக்கள்,

சீனர்கள், பிரெஞ்ச் நாட்டினர், இந்தியர்கள் என்று எல்லா நாட்டினருமே அந்த நாள் தொட்டு ஆடிக் கொண்டு வந்தாலும், அவர்கள் தருகின்ற ஆட்டத்தின் பிறப்பு பற்றிய குறிப்புகள் எல்லாம் நமக்குக் குழப்பத்தையே கொடுக்கின்றன என்றாலும், நாம் சமாளித்துக் கொள்கிறோம்.

பல நாட்டுப் புராணங்களிலே கதைகளாக பொலிந்தும், கவிதைகளிலே கலந்தும், ஓவியங்களிலே திகழ்ந்தும், உரை நடை வரிகளிலே மிளிர்ந்தும் கிடக்கின்ற குறிப்புகளைக் கொண்டு, முன்னர் விவரித்த மூன்று தலைப்புகளிலே காணும் பல பிரிவுகளைக் கூறும் கதைகளை இனி காணலாம்.

(1) நீதிபுகட்ட வந்ததாக நிலவும் கதைகள்

கிரேக்க நாட்டை ஆண்டு வந்த நெபு சாடு நேசல் என்ற மன்னனுக்கு அமல்மெரடக் என்றொரு மகன் இருந்தான். அவன் விலங்கிலும் கொடியவன். அரக்க மனம் கொண்டவன்.

என்ன காரணமோ தெரியவில்லை. பெற்ற தந்தை மீதே அவன் பெருஞ்சினம் கொண்டான். கொண்ட கோபத்தைத் தணித்துக் கொள்ள வேறு வழி காண முடியாத அவன், தன் தந்தையைக் கொன்றேவிட்டான்.

கொன்றுவிட்டதும் அல்லாமல், தந்தையின் உடலை முன்னூறு துண்டுகளாகக் கூறு போட்டான். பறந்து வந்த முன்னூறு பருந்துகளுக்கு விருந்தாக்கியும் மகிழ்ந்தான்.

இந்த இரக்கமிலா கொடிய நிகழ்ச்சியைக் கேள்வியுற்ற அரசவையினர் ஒன்றுகூடி, இதயமில்லா இளவரசனின் பைத்தியக்காரத்தனம் நிறைந்த வெறித்தனத்தைப் போக்க விழைந்தனர். இரவு பகலாக முயன்றனர். இறுதியில் சதுரங்கம் ஆட்டம் போன்ற ஒரு ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்து, அவனை அமைதிபெறச் செய்தனர். நேர் வழியைக் காட்டினர் என்று கிரேக்க புராணம் கூறும்.

(2) அதே கருத்தினைத் தழுவிய மற்றொரு கதை பாரசீகத்தை ஆண்ட ஜூவன்லிஸ் என்ற பயங்கரவாதியான ஒரு மன்னன், தன் தந்தையைக் கொன்றுவிடுகிறான். அவனைத் திருத்தி நல்வழிப் படுத்தவே, ஜஸ்டஸ் என்ற தத்துவஞானி. இதுபோன்ற ஒரு ஆட்டத்தினைக் கண்டுபிடித்தார் என்பது ஒரு சான்று.

(3) ஒரு இந்து அரசன் தன்நாட்டு மக்களை மதிக்காமல், கொடுங்கோலனாக, கர்வம் பிடித்தவனாக, முரடனாக, முட்டாளாக ஆட்சி நடத்திக் கொண்டிருந்தபொழுது, அவன் காலத்திலே வாழ்ந்த ஒருவர், இதுபோன்ற ஆட்டத்தைக் கண்டு பிடித்ததாகவும், அதனை அரசர்

முன்னே ஆடிக் காட்டி, 'வீரர்கள் எவ்வாறு அரசனை ஆட்டத்தில் காக்கின்றார்கள். அரசனைக் காக்கும் வீரர்களை அரசன் காப்பாற்றாவிட்டால், அரசன் கதியும் அதோகதியாகி விடும்' என்று கூற, தன் நிலைமை யுணர்ந்த அரசன் தவறினை உணர்ந்து, நெறி மாறி, நீதிமானாக ஆளத் தொடங்கினான் என்பதும் ஒரு கதை.

(4) இந்தியாவிலே ஒரு அரசர் ஆண்டு வந்தார். அவர் அமைதியில் நாட்டமுள்ளவர். தன்னைப்

போன்ற மன்னர்கள் போரிட்டு இரத்தம் சிந்தி நாடு பிடிக்கும் கொடிய வழியினை அறவே வெறுத்தவர்.

ஆவேசமும், ஆக்ரமிக்கும் ஆர்வமும் உள்ள அரசர்கள் ஒன்று கூடி, இதுபோன்ற பலகையில் உள்ள ஆட்டத்தை ஆடி, பகை தீர்த்துத் தங்கள் கொள்கையை நிலைநாட்டிக் குழப்பங்களை ஓட்டி, குறிக்கோளை அடைய வேண்டும் என்று இந்த ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்ததாகக் கூறுவாரும் உண்டு.

போர்முறை குறித்தே இவ்வாட்டம் தொடங்கப்பெற்றது என்பதற்கு ஆதாரமாகப் பல கதைகள் உள்ளன.

(5) இந்தியாவை சிக்ராம் (Shihram) என்றொரு மன்னன் ஆண்டு வந்தான். அவனுக்குப் போரிலே நிறைய விருப்பமும் அதிக ஈடுபாடும் உண்டு.

காலத்தையெல்லாம் போர்க் களத்திலே கழித்து முதுமை அடைந்துவிட்டா லும், மன்னருக்கு அதிலேயே மனம் லயித்துப் போய் விட்டதால், மனத்தை மாற்றிக்கொள்ள முடியவில்லை ஆனால் போரிடவும் முடியவில்லை.

மன்னரின் மன நிலையைப் புரிந்து கொண்டு, மாற்று வழி ஒன்றைக் காண விரும்பினார் அவரது மந்திரி சேஷா (Shesha) என்பவர். அவரது அருங் கண்டுபிடிப்புத்தான் இப்படி சதுரங்கமாகப் பிறந்தது என்பாரும் உண்டு.

இதனை முகமதிய வரலாற்று ஆசிரியர்கள் எழுதியிருக்கிறார்கள் என்றும் சரித்திரக் குறிப்புகள் கூறுகின்றன.

இந்தக் கருத்தின் அடிப்படையிலே, இன்னொரு கதையும் உலவுகிறது.

(6) இந்திய மன்னர் ஒருவர் போரிடும் ஆர்வம் பெரிதும் நிறைந்தவர். வாழ்நாள் முழுவதையும் வீரம் நிறைந்த போர்க்களத்திலேயே கழித்துவிட்டார். பகைவர் அனைவரையும் போரிலே புறங்கண்டு, வெற்றி வாகை சூடினார். எனினும் அவரது போர் வேட்கை தணியவில்லை.

வேறு யாரும் வெற்றி கொள்வதற்கு இல்லையே என்ற வெறியில் துடித்த அவர் மனம், ஏக்கத்திலும் எரிச்சலிலும் மூழ்கியது. கரை காணாத வெறி கவலையுள் ஆழ்த்தியது. அதுவே மன நோயாக மாறி மன்னரைப் படுத்த படுக்கையாக்கிவிட்டது.

நோயில் வீழ்ந்த அரசர் நோய் நீங்கி நலம் பெறவும், மறைந்துபோன மன அமைதியை மீண்டும் கொணரவும் ஓர் அறிஞர் முயற்சி செய்தார். எதிரியின் சேனைகளை எவ்வாறு வெற்றி கொள்வது என்ற முறையிலேயே சதுரங்கத்தைக் கண்டுபிடித்து மன்னரிடம் தந்தாராம்.

அரசரும் அந்த ஆட்டத்தை முறையோடு ஆட முயன்று, அது உண்மைதான் என்று அறிந்த பிறகு, தன்னுடைய முழு மனதையும் அதில் லயிக்கச் செய்து,

தன்னையே மறந்து ஆடி, மன நோய் தீர்ந்து, உடல் நலம் தெளிந்து பலன் பெற்றதாகக் கதை தொடருகிறது.

(3) பொழுது போக்குவதற்காகப் பிறந்த கதைகள்.

(7) ஹன்சிங் (Hansing) என்ற சீன மன்னன் ஒருவன், சென்-சி (Shen-si) என்ற நாட்டின் மீது படையெடுத்துச் சென்றபொழுது, குளிர்காலம் தொடங்கிவிட்டது. அதனால் போர் நிகழாது தடைபட்டுவிட்டது. வீரர்கள் போரில்லாமல் கூடாரத்துக்குள்ளே உறங்கத் தொடங்கிவிட்டனர்.

எங்கே தனது படை வீரர்கள் சோம்பேறிகளாக மாறிவிடுவார்களோ என்று பயந்து போன மன்னன், அவர்களை சுறுசுறுப்பாக்கி இயங்க வைக்கும் வழி என்ன என்று யோசிக்கத் தொடங்கினான். அறிஞர்களை அழைத்து அதற்கான வழிவகைகளைக் காணுமாறும் ஆணையிட்டான்.

அவனது ஆணையை மேற்கொண்ட அறிஞர்கள், சதுரங்கம் போன்றதொரு ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்தனர். அதற்கு சோக்-சூ-ஹாங்கி (Choke-Choo-Hongi) என்றும் பெயரிட்டனர். அதற்கு, போர்க்கள அறிவு நூல் (Science of war) என்பது பொருளாகும்.

போர்க்களத்தில் சேனைகள் முன்னேறுவதைப் போலத்தான். சதுரங்க ஆட்டத்திலும் காய்கள் நகர்த்தப்படுகின்றன என்று ஹன்சிங் கருதினான். சதுரங்க ஆட்டத்திற்கு இவனே மூலகாரணம் என்று சீனர்கள் கருதிப் புகழத் தொடங்கினர் என்பதும் ஒரு கதை.

போர் வீரர்களின் பொழுதுபோக்குக்காகப் பிறந்ததே சதுரங்க ஆட்டம் என்னும் கருத்தை வலியுறுத்த, கிரேக்க புராணத்திலிருந்து ஒரு கதை.

(8) கிரேக்க நாட்டு அரசன் ஒருவனது மனைவியாய் விளங்கிய கட்டழகி ஹெலன் என்பவளை, டிராய் நாட்டு இளவரசன் காதலித்தான். ஆளில்லாத நேரத்து, அவளைக் கவர்ந்து கொண்டு சென்றுவிட்டான்.

அவனை அழித்துக் கொன்று ஹெலனை மீட்க, கிரேக்கப் படைகள் டிராய் நாட்டுக்குச் சென்று பத்தாண்டுகளாக முற்றுகையிட்டுப் போர் புரிந்தன. என்றாலும், டிராய் நகரத்து வீரர்கள் நிலைகுலையவோ, பின் வாங்கவோ இல்லை.

கோட்டையைச் சுற்றிலும் கூடாரம் அடித்துக் காவல் புரிந்து, காலத்திற்காகக் காத்திருந்த கிரேக்கப் படைத் தளபதியாக விளங்கிய மன்னர்களுக்கு அலுப்பு ஏற்படத் தொடங்கியது, அவர்கள் சலிப்பையும் களைப்பையும் மாற்றி, புத்துணர்ச்சி

யூட்ட ஒரு பொழுதுபோக்கு அப்பொழுது தேவைப்பட்டது.

அதனையுணர்ந்த யுலிசெஸ் என்ற மன்னன் சதுரங்க ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்து, வீரர்களை உற்சாகப்படுத்தினான் என்பது கதை. அதனை பலமடஸ் என்பவனே கண்டுபிடித்தான் என்றும் ஒரு கருத்து உண்டு.

(9) சாலமோன் மன்னன் என்பவன், தன்னுடைய பொழுதுபோக்குக்காக, சதுரங்கத்தைத் தானே கண்டுபிடித்து விளையாடினான் என்பதும்,

(10) சீனத்தை ஆண்ட காத்-சூ (Kao-Tsu) என்ற மன்னனுக்கு ஹன்சங் என்ற சீன பிரபு ஒருவரால் கண்டுபிடிக்கப்பட்டது என்றும்,

(11) பின்லாங் (Pinlang) என்ற சீன சக்கரவர்த்திக்காக கி.மு. 174-ம் ஆண்டு சதுரங்க ஆட்டம் கண்டுபிடிக்கப்பட்டதாகவும் வேறு பல கதைகளும்உண்டு.

(12) முதல் மனிதன் ஆதாம் என்பவருக்கு காய்ன், ஏபெல் என இரண்டு குமாரர்கள் உண்டு. தன் தம்பி ஏபெல் மீது பொறாமை கொண்ட காய்ன், தம்பியை ஊருக்கு வெளிப்புறத்தில் வைத்துக் கொன்று விட்டான்.

அந்த வேதனையைத் தாங்கமுடியாத ஆதாம், தன் மனச்சுமையை இறக்கி வைத்து நிம்மதி பெற இப்படி ஒரு ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்து விளையாடியதாக, பதினைந்தாம் நூற்றாண்டுக் கதை ஒன்று கூறுவதாக ஆராய்ச்சியாளர்கள் கூறுகின்றனர்.

ஆதாமைத் தொடர்ந்து ஷாம், ஜேபட், சாலமன் மன்னன் ஆடியதாகவும் அந்தக் கதை தொடர்கிறது.

இனி முகமதிய புராணத்திலிருந்து கூறப்படும் ஒரு கதையினை காண்போம்.

(13) முதலாம் நூற்றாண்டில், ஒரு ராணி அரசாண்டு வந்தாள். அவளுக்கு ஒரே மகன், உயிருக்குயிராய் காத்து, உள்ளன்புடன் நேசித்து வந்தாள்.

அரசியின் எதிரிகள் எவ்வாறோ இளவரசனைக் கொன்று, தங்கள் வஞ்சத்தைத் தீர்த்துக் கொண்டார்கள். இந்த இறப்புச் சேதியை அரசிக்குக் கூறுமாறு, கப்ளான் (Qaflan) என்ற தத்துவ ஞானியிடம் தூது சென்றனர்.

துன்பச் செய்தியை செவி மெடுத்து தத்துவ ஞானியும் தான் துணைவருவதாகவும், வழி காட்டுவதாகவும் உறுதி கூறினார். மூன்று நாட்கள் தீவிரமாக சிந்தித்து உழைத்தபிறகு அவர் ஒரு வழியினைக் கண்டறிந்தார்.

ஒரு தச்சனை அழைத்து வரச் செய்து, தான் விரும்புகின்ற வண்ணம், ஒரு பலகையினை மாற்றி அமைத்துத் தரச் செய்தார். இதனை 'இரத்தம் சிந்தாத போர்க்களம்' என்று பெயரிட்டழைத்தார்.

இந்தப் புதிய கண்டு பிடிப்பு பற்றிய சேதி, இராணியின் செவிகளுக்கு எட்டிற்று, ஞானியையும், அவரது அரிய கண்டுபிடிப்பையும் காண இராணி உடனே விரும்பினாள்.

இராணியின் முன்னே, தன் சீடர்களைக் கொண்டு ஆட்டத்தை ஆடச் செய்தார் கப்ளான். இராணி ஆர்வத்தால் ஆழ்ந்து போய், ஆட்டத்தையே பார்த்துக் கொண்டிருந்தாள். கப்ளானும் ஆட்டத்தைப் பற்றி விளக்கிக் கொண்டிருந்தார்.

ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது ஒரு சீடன், 'ஷாமத்' (Shahmat) என்று வெறியுடன் கத்தினான். அதற்கு 'அரசன் இறந்து விட்டான்' என்பது அர்த்தமாகும்.

அந்த நிகழ்ச்சியைத் தொடர்ந்து, தன் மகன் இறந்த சேதியையும் ஞானி மூலம் தெரிந்து கொண்டாளாம் இராணி. அவளது அதிர்ச்சியைத்தாங்கிக் கொள்ளும் சக்தியை, அந்த ஆட்டத்தின் மூலம் இராணி பெற்றாள் என்று கதை தொடர்ந்து செல்கிறது.

'பிர்டாவசி (Firdawasi) என்ற வரலாற்று அறிஞர் ஒருவர், மேற்கூறிய கதையைப் போல கருத்தமைந்த

வேறு கதை ஒன்றையும் கண்டு பிடித்து எழுதியிருக்கிறார்.

(14) ஒரு இராணிக்கு இரண்டு குமாரர்கள் இருந்தனர். அவர்கள் இருவரும் வெவ்வேறு திருமணத்தில், அவளுக்குப் பிறந்த குழந்தைகள், அவர்கள் இருவரும் எப்பொழுது பார்த்தாலும், பொறாமையுடன் சண்டையிட்டுக் கொண்டேயிருந்தனர்.

வழக்கம்போல் சண்டையிட்டுக் கொண்டிருக்கும் பொழுது, ஒருவன் இறந்து விட்டான். கத்தியால் குத்தாமல் இருக்கும் பொழுதே, அவன் எப்படி இறந்தான் என்பது உயிரோடிக்கும் இன்னொரு வனுக்குத் தெரியாமலே போயிற்று.

சேதி அறிந்த இராணி, நீ தான் அவனைக் கொன்றாய்,

என்று இவனை குற்றம் சாட்டத் தொடங்கினாள். செய்யாத குற்றத்திற்கு இப்படி ஒரு சோதனையா என்று மனம் நொந்த அந்த மகன், தன் தாய்க்கு அவன் எப்படி இறந்தான் என்று விளக்கமாகக் கூற விரும்பினான்.

விளங்கச் சொல்லுகின்ற வழி அவனுக்கு விளங்காமற் போகவே, அரசவையில் உள்ள அறிஞர்களை நாடிச் சென்றான்.

அவர்களும் பலநாள் முயன்று, சதுரங்க ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்து, அதனை அரசியின் முன்னே ஆடிக்காட்டி, இளவரசன் இப்படித்தான்

கொலை செய்யப்படாமல், சந்தர்ப்பவசத்தால் இறந்து போனான் என்று சுற்றி வளைத்துக் கூறினார்களாம்.

இராணியும் இராப்பகலாக, ஊண் உறக்கமின்றி அந்த ஆட்டத்தை ஆராய்ந்து உண்மை அறிய வேண்டும் என்று விரும்பி, தான் இறக்கும் வரை ஆராய்ச்சி செய்து, தன்னுடைய தணியாத துன்பத்தில் இருந்து விடுதலையடைந்தாள் என்றும், அன்றிலிருந்து சதுரங்க ஆட்டம் மனிதர்களுக்கு அறிவூட்டும் ஆட்டமாக அமைந்தது என்றும் குறிப்பிடுகின்றார்.

(5) அனுபவம் தருவதற்காக வந்த கதைகள்

(15) ஒரு இளவரசன் தனது படைகளைப் போர் ஒன்றில் வழி நடத்திச் சென்று, வீரமுடன் போரிட வழி தெரியவில்லையே என்று அஞ்சினான். செல்லும் வழி தெரியாது குழம்பினான்.

படையை நடத்தும் அடிப்படை அம்சமே தனக்குப் புரியவில்லை என்று அவன் அயர்வடைந்த போது, போர் அனுபவங்களை நிறையத் தருகின்ற சதுரங்க ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்தனர். அவனது அரசவை அறிஞர்கள் என்று ஆல்அட்லி, என்ற வரலாற்றாசிரியர் கூறுகின்றார்.

எந்த நாட்டு இளவரசன் என்று அவர் குறிப்பிட இயலாமற் போனாலும், போர் பற்றிய அனுபவம்

தரவே, இவ்வாட்டம் தோன்றியது என்பதே இக்கதையின் கருத்தாகும்.

(16) ஹஷ்ரன் (Hashran) என்னும் இந்திய நாட்டு மன்னன் ஒருவன், தன் நாட்டின் மிகச் சிறந்த அறிவாளியாக விளங்கிய கப்ளான் (Qalfan) என்பாரை அழைத்தான்.

நல்வினை, தீவினை இவைகளால் மனிதர்கள் எவ்வாறு அலைக்கழிக்கப்படுகின்றார்கள் என்பதை சித்தரிக்கும் வண்ணம், ஒரு விளையாட்டை உருவாக்கும்படி கேட்டுக்கொண்டான்.

சூதாட்டத்திற்குப் பயன்படும் பகடைக்காய் ஆட்டம்போல் ஒன்றை உருவாக்கி, விதியால் மனிதன் விளையாடப் படுகிறான் என்பதைக் காட்டும் ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்துத் தந்த பொழுது, மன்னன் மகிழ்ந்தான்.

இந்தக் கதையின் தொடர்ச்சியாக மேலும் ஒரு கதை பிறந்து, தொடர்ந்து துணை புரிகின்றது.

(17) "பால் கெய்ட்" (Bal hait) என்ற அரசன், அவனுக்கு

பிரமன் (Brahman) என்னும் அமைச்சன். அமைச்சன் அரசனுக்குமுன் கதையில் கூறிய கருத்தை விளக்கி, நமது மதக் கொள்கைகளுக்கு இது முற்றிலும் மாறுபட்டதாகவும் முரண்பட்டதாகவும் அமைந்திருக்கின்றது என்று கூறவே, அரசனும் தேவைக் கேற்றபடி, கொள்கை முறையுடன்

ஆட்டத்தைப் மாற்றியமைத்துத் தருமாறு கேட்டுக் கொண்டான்.

சூதாட்டத் தன்மையும், விதியை நம்பி அதன் வழியே இயங்கும் மனப்போக்கையும் கொண்ட ஆட்டத்தின் அமைப்பினை மாற்றி 'முன்னறிவும், விடாமுயற்சியும், செட்டும் சிக்கனமும் நிறைந்திருந்தால், விதியையும் மதியால் வெற்றி பெறலாம்' என்ற அடிப்படையில்தான் இந்த சதுரங்க ஆட்டத்தினை அவர் தொடங்கினார் என்பதும் ஒரு கதை.

போரினை அடிப்படையாகக் கொண்டுதான் பிரமன் அமைத்தார். ஆட்சித் திறன், முன்னுணரும் அறிவு, வலிமை, எச்சரிக்கையுடன் இருத்தல், வீரமுடன் செயல்படுதல், சிறந்த முடிவினை எடுத்தல் எல்லாம் போர் செய்வது மூலமே அனுபவம் பெறமுடியும். அறிவினைக் கொள்ள முடியும் என்பது அவருடைய கொள்கையாகும்.

இந்த புராணங்கள், கிறித்துவக் கதைகள், முகமதிய கதைகள் மற்றும் கிரேக்க புராணங்கள் அனைத்திலிருந்தும் சதுரங்க ஆட்டத்தின் தொடக்கத்திற்காக தொகுக்கப்பட்ட கதைகளைத் தான் நாம் இதுவரை படித்தோம். இனி வரலாற்றுக் குறிப்புகளைக் காண்போம்.

(6) வரலாற்று நிகழ்ச்சிகள்

டாக்டர் ஸ்பீசர் (Dr. A.E. Speiser) என்பவர் தனது ஆராய்ச்சிக் குழுவினருடன் சேர்ந்து ஆராய்ந்து பல அரிய செய்திகளை நமக்குத் தொகுத்துத் தந்திருக்கின்றார்.

கி.மு. 6000ம் ஆண்டுகளுக்கு முன்னதாக மெசபடோமியா என்னும் இடத்திலே, இந்த ஆட்டம் ஆடப்பட்டதாக டாக்டர் ஸ்பீசர் கூறுகிறார்.

சுமார் கி.மு. 5550-ம் ஆண்டுகளுக்கு முன், இராக்கின் வடபாகத்தில், இது போன்ற ஆட்டம் ஆடப்பட்டதாகக் குறிப்புகள் கூறுகின்றன.

கி.மு. 1200-ம் ஆண்டுகளுக்கு முன்னே எகிப்து நாட்டினை ஆண்ட டுட் அங்க் ஆமன் (Tut Anhk Amen) என்ற மன்னனது கல்லறையில், சதுரங்க ஆட்டத்திற்குப் பயன்படும் ஆட்டப்பலகையும் அதற்குரிய காய்களும் கண்டுபிடிக்கப்பட்டதாக 1930 ஆண்டு கண்டுபிடிக்கப்பட்ட ஆராய்ச்சிக் குறிப்பு ஒன்று கூறுகின்றது.

கிரேக்கத்தில்தான் சதுரங்கம் முதன்முதலாகத் தொடங்கியது என்றும், அங்கிருந்து முகமதிய நாடுகளுக்குப் பரவியது என்பாரும் உண்டு. பிளேட்டோ எழுதிய நூல்களில் இந்த ஆட்டம் பற்றிய குறிப்புக்கள் கிடக்கின்றன என்றும், அரிஸ்டாட்டில் ஹிப்போகிராட்ஸ், கேலன்

போன்றவர்களும் சிறந்த ஆட்டக்காரர்களாக இருந்தார்கள் என்று ஆதாரம் காட்டுவாரும் உண்டு.

சீனமே சதுரங்கத்தின் தாயகம், எகிப்தே இதன் பிறப்பிடம், அரேபியாவில்தான் ஆரம்பம் என்று ஆதாரம்காட்டுவதற்கு வரலாற்றாசிரியர்கள் எத்தனை பேர் முன் வந்தாலும், இந்தியாதான் எல்லா நாட்டினருக்கும் முன்னதாக இதை ஆடி வந்திருக்கிறது

என்பதற்கான ஆதாரம் இருக்கிறது என்று வரலாற்று வல்லுநர்கள் கட்டிக்காட்டுகின்றார்கள்.

இந்தியாவே தாயகம்

'சதுரங்கத்தின் வரலாறு என்ற நூலை எழுதிய ஜே.ஆர்.முரே (J.R. Murray) என்பவர் சதுரங்கமானது இந்தியாவின் வடமேற்குப் பகுதியில் ஹரிஸ் (Huris) என்பவரின் காலத்தில்தான் உருவானது என்கிறார். அதன் காலத்தை கி.பி.445-543 எனவும் குறிப்பிடுகின்றார்.

கி.மு. 2500 ஆண்டுகளுக்கு முன்பிருந்த சிந்துச்சமவெளி நாகரிகம் பற்றி, அகழ்ந்தெடுத்துக் கண்டெடுத்த ஹாரப்பா, மொகஞ்சோதாரா பகுதிகளில் சதுரங்கம் பற்றிய காய்கள் கண்டெடுக்கப் பட்டிருக்கின்றன என்றும் ஆராய்ச்சியாளர்கள் கூறுகின்றனர்.

ஆகவே, பண்டைய நாள் தொட்டே, சதுரங்க ஆட்டம் இந்திய மக்களிடையே பழக்கத்தில் இருந்து

வந்திருக்கிறது என்றே வரலாற்று அறிஞர்கள் நம்புகின்றனர்.

பாரசீகப் பெருங்கவிஞன் பிர்தாசி எழுதிய ஷாநாமா (Shahnamah) என்னும் நூலில், கன்னோஜ் நாட்டை ஆண்ட மன்னன் ஒருவன் முதலாம் குஸ்ரூ நௌஷர்வன் என்ற பாரசீக மன்னனுக்கு (கி.பி.521-576) அனுப்பிய பரிசுகளில் சதுரங்க ஆட்டத்திற்குரிய பொருள்களும் அடங்கியிருந்தன என்று குறித்திருக் கின்றார்.

பாரசீகத்திலிருந்து ஸ்பெயின், மற்றும் ஐரோப்பா நாடுகளுக்கு முகமதியர்கள் தான் இந்த ஆட்டத்தைப் பரப்பியிருக்க வேண்டும் என்று கருத இடமுண்டு.

'எட்வர்டு யங்' என்னும் ஆசிரியர் சதுரங்கம் பற்றிய தனது நூலில் குறிப்பிடுவதாவது : சற்றேறக் குறைய கி.பி. 600ம் ஆண்டுகளில் இந்தியாவில் இந்த ஆட்டம் கண்டுபிடிக்கப்பட்டு, விளையாடப் பெற்று வந்தது என்று கூறுகிறார். இங்கிருந்துதான், இது பாரசீகத்திற்கும்

மற்றைய ஆசிய நாடுகளுக்கும் பரவியது என்கிறார்.

மத்திய காலங்களில், அரேபியர்கள் சிறந்த நாகரீகத்தில் விளங்கியபோது, சதுரங்க ஆட்டத்தில் மிகுந்த ஈடுபாடு கொண்டிருந்ததாகவும் அவர்கள் பல நாடுகளின் மேல் படையெடுத்து வெற்றி கொண்ட பொழுது அங்கெல்லாம் இந்த ஆட்டத்தைப் பரப்பி

வந்தனர் என்றும் கூறுகிறார். அதன் படியேதான் ஸ்பெயின், இத்தாலி, பிரான்சூ மற்றும் ஐரோப்பா கண்டம் முழுவதும் சதுரங்கம் பரவியது என்றும் எழுதுகிறார்.

அறிவாளிகளின் ஆட்டம்

ஆரம்பகாலத்தில் இருந்தே, சதுரங்க ஆட்டத்தின் தோற்றத்திற்கும் தொடக்கத்திற்கும் காரண கர்த்தாக்களாக, முன்னே கூறிய கதைகளில் வரும் கதாபாத்திரங்கள் எல்லாமே அரசர்கள், அரசிகள், அமைச்சர்கள், அரசவை அறிஞர்கள், மதகுருக்கள், தத்துவ ஞானிகள், தளபதிகள் என்றுதான் இருக்கின்றனர்.

அரச பரம்பரையுடன் அதிகத் தொடர்பு கொண்டவர்களாலும், மேல் மட்டத்தில் வாழ்ந்தவர்களாலுமே மிக விரும்பி ஆடப்பட்டதால், இதற்கு அரச பரம்பரையின் ஆட்டம் என்றும், அறிவாளிகளின் ஆட்டம் என்றும் புகழ் பெற்று வந்திருக்கிறது.

இதன் பெருமைக்காக, எல்லா மதத்தினருமே ஆடி வந்தார்கள் என்ற குறிப்பையும் நாம் காணுகின்றோம். முகமது நபியே சதுரங்க ஆட்டத்தை ஆடியதாக ஒரு குறிப்பு கூறுகின்றது. முதல் மனிதன் ஆதாம் ஆடியதாக ஒரு குறிப்பு. கிருஷ்ணனும் ராதையும் சதுரங்கம் ஆடி மகிழ்வதாக, ஜெய்ப்பூரில் காணும் ஒவியம் ஒன்று காட்டுகிறது.

ஆகவே, எல்லா மதத்தினரும் ஈடுபாடும், ஆடுவதற்கு இதில் நிறைந்த ஆர்வமும் கொண்டிருந்தனர் என்பது

நமக்கு விளங்குகின்றது. அத்துடன், ஒரு பெரிய பட்டியலையே ஒருவர் நமக்கு தொகுத்துத் தருகிறார்.

ஆதிகால முதல்மனிதன் ஆதாம், அறிவில்வல்ல சாலமன், ஞானஒளி பெற்ற முகமது நபி முதலியவர்களிலிருந்து கிரேக்க தத்துவஞானிகள் பிளேட்டோ, சாக்ரடீஸ் இவர்களில் தொடங்கி, சக்கரவர்த்தி நெப்போலியன், உட்ரோவில்சன், லெனின், ஜார்ஜ் வாஷிங்டன், டால்ஸ்டாய் போன்ற மேதைகள் வரை எல்லோருமே பெரிதும் மகிழ்ந்து விரும்பி ஆடினார்கள் என்று சரித்திரம் பறைசாற்றுகின்றது.

ஆட்டத்தின் வளர்ச்சி

ஆட்டத்தில் ஆடப் பயன்படுகின்ற அமைப்புக்களைப் பார்க்கும் பொழுது, பெரும் சக்தி உள்ளவர்களாக அரசரும், அவருக்கு அடுத்த நிலையில் அமைச்சரும் தான் முதலில் குறிக்கப்பட்டு இருந்தனர்.

இந்நிலையில், அரசருக்கு அடுத்தநிலை அமைச்சருக்கா, அல்லது இராணிக்கா என்பதிலே எழுந்த போட்டி, அரசியல் வரையிலும் நீடித்து நிலைத்து நின்றிருக்கிறது.

ஆரம்ப காலத்திலிருந்து 12-ம் நூற்றாண்டுவரை, அரசருக்கு அடுத்து அமைச்சரே சக்தியுள்ளவராக வைக்கப்பட்டிருந்தார். ஆட்டத்தில் அமைச்சரை அகற்றி விட்டு, இராணியே இருக்க வேண்டும் என்ற நிலை எவ்வாறு எழுந்தது என்று இனி காண்போம்.

அரேபியா போன்ற முகமதிய நாடுகளில் அரசருடன் போருக்குச் சென்று, உடனிருந்து பணியாற்றியவர்கள் அமைச்சர்கள் தான். அதனால், அமைச்சர் என்பவர் அரசருக்கு அடுத்த நிலையில் ஆட்டத்திலிருந்தார்.

இங்கிலாந்து நாட்டில் எழுந்த ஒரு புதிய கழ்நிலையால், ராணி மேரியின் புகழ் பெருகியதால் தான் இந்த நிலை உருவானது. அதேபோல், வட இத்தாலியிலும் ஒரு நிகழ்ச்சி நடந்தது.

கேதரினா சபோர்சா (Caterina Saforza) என்ற மங்கை,

இத்தாலியை ஆண்ட இளவரசனுக்குத் திருமணம் செய்விக்கப்பட்டாள். இளவரசனோ ஆட்சிப் பொறுப்பேற்று நடத்தும் ஆற்றலின்றி இருந்தான்.

நிலையுணர்ந்த கேதரினா, நிதானமிழக்காமல், நெடுமூச்செறிந்து கணவனைப் பழிக்காமல், காரியம் அற்றத் துணிந்தாள். போருடை அணிந்தாள். படைகளை நடத்திச் சென்று போரிட்டாள். வெற்றி பெற்றாள்.

வரிகளை வசூலித்தாள். மக்களைக்காத்தாள், அதோடு மன்னன் மானத்தையும் காத்தாள்.

இராணியின் செல்வாக்கே ஓங்கியிருந்ததால், அமைச்சருக்கு அங்கு உரிய இடம் வழங்கப்படவில்லை. ஆகவே, சதுரங்க ஆட்டத்திலும் அமைச்சரை நீக்கிவிட்டு, இராணியை வைத்து விட்டார்கள். இது 15-ம் நூற்றாண்டில் நிகழ்ந்த நிகழ்ச்சியாகும்.

அரசகுலத்திற்கும் சதுரங்க ஆட்டத்திற்கும் இவ்வளவு நெருக்கமும் நிறைந்த விருப்பமும் இருக்க, இன்னும் பல காரணங்களும் இருந்தன.

அரச குலத்திற்கு மட்டுமே உரிய ஆட்டமாக இதுகட்டிக் காக்கப்பட்டது. கண்காணிக்கப் பட்டது. பொதுமக்கள் இதனை ஆடக்கூடாது. மீறி விளையாடியவர்கள் தண்டிக்கப்பட்டனர் என்றும் வரலாறு கூறுகின்றது.

அரசவையில் இசை வல்லுநர்களும் விகடகவிகளும் இருந்தது போலவே, சதுரங்க ஆட்டத்தில் தேர்ந்த வல்லுநர்களும் அரச குடும்பத்தினருக்குப் பயிற்சி அளிப்பதற்காக நியமிக்கப்பட்டிருந்தனர்.

அரச குலப் பெண்களுக்கு அவர்கள் பயிற்சியளித்தார்கள். இவ்வாறு ஆணும் பெண்ணும் ஆடிக்கொண்டிருக்கும்பொழுது, காதல் ஏற்படவும் வழி வகைகள் அமைந்திருந்ததால், இந்த ஆட்டத்திற்கு இன்னும் அதிக வரவேற்பும் செல்வாக்கும் இருந்தது.

ஆடுவோரிடைய காதல் கவிதைகள் தோன்றின. ஆட்டத்திற்கிடையே ஆனந்தமான சொற்களும்

அன்பைக் காட்ட உதவின. எனவேதான். ஆட்டத்தைப் பற்றிய அக்கறையும் அதில் இதய நெகிழ்ச்சியும் ஏற்படக்கூடிய இனிய சூழ்நிலை அமைந்திருந்தது. அதன் காரணமாக ஆட்டமும் மேலும் மேலும் வளர்ச்சியடைந்தது.

ஆட்டக் காய்கள்

அந்தந்த நாடுகளில் அவரவர்கள் விருப்பத்திற்கேற்ப, ஆட்டக் காய்களையும், வடிவத்தையும் அமைத்துக் கொண்டு ஆடினர்.

இந்தியா மற்றும் இதர நாடுகளும், மனித உருவம், விலங்குகள் போன்ற உருவ அமைப்பில் காய்களை அமைத்து ஆடியதாகச் சான்றுகள் உள்ளன. முகமதிய நாடுகள், அவர்களின் மத சம்பிரதாயத்திற்குப் புறம்பாக போக இயலாமல், மரபுபடி விளையாட வேண்டியிருந்ததால், மனிதன் விலங்கு உருவ அமைப்பினைத் தவிர்த்துவிட்டு, கோண வடிவமாய் அமைந்த முக்கோணம், கூம்பு, வட்ட வடிவம் (Geometrical shapes) போன்றவற்றின் வடிவமாய் காய்களை உருவாக்கி ஆடினர்.

இந்தியாவில் காய்களை உருவாக்கும் அமைப்பு முறையில் சிறிது மாற்றமும் முன்னேற்றமும் ஏற்பட்டது.

கி.பி. 17-ம் நூற்றாண்டு காலத்தில்தான், இந்த முறை வளர்ந்தது மணிக் கற்களினால் ஆட்டக்காய்கள் செய்யப்பட்டன. வைரக் கற்களும் மற்றும் மணிக் கற்களும் விளையாட்டுக்கு காய்கள் அமைத்திட உதவின

தங்கம், வெள்ளி போன்ற உலோகங்களிலும் காய்களை அமைத்தார்கள். யானைத் தந்தங்களிலும் சந்தனக் கட்டைகளிலும் காய்களை உண்டாக்கி அதில் அழகான சித்திர வேலைப்பாடுகளைச் செதுக்கி ஆடி மகிழ்ந்தனர்.

காலங்கடந்த போதும், மற்ற விலையுயர்ந்த கற்கள் மாறிப் போனாலும், தந்தமும் சந்தனமரமுமே நிலைத்து நின்றன.

இப்பொழுது பிளாஸ்டிக்கில் கூட ஆட்டக் காய்களை செய்து ஆடுகின்றனர்.

மனிதக் காய்கள்

இவைகளை விட, ஆச்சரியமான ஆட்டக்காய்கள் முகலாயர் ஆட்சிக்காலத்தில் இருந்திருக்கின்றன என்றும் கூறுகின்றனர். அவைகள் தான் மனிதக் காய்கள்.

கி.பி. 16-ம் நூற்றாண்டின் இறுதியிலும் கி.பி 17-ம் நூற்றாண்டின் தொடக்கத்திலும், இந்தியாவை

ஆண்ட முகலாய மன்னர்கள் சதுரங்க ஆட்டத்தில் அதிக ஆர்வமும் நேயமும் நிறைந்தவர்களாக விளங்கினர்.

அரண்மனைத் தரையிலே கற்களின் மீதே சதுரங்கக் கட்டங்கள் பெரிது பெரிதாக அமைக்கப்பட்டிருந்தன.

பெரும்பாலும் ராணியும் அரசருமே இருந்து ஆடுவார்கள், அந்தந்தக் கட்டங்களுக்குரிய காய்களை வைக்காமல், அந்தக் கட்டங்களுக்குரிய காய்களின் அமைப்பைப் போல. தங்கள் தலையில் அணிகலன் அணிந்து பணியாட்கள் உரிய கட்டங்களில் நிற்பார்கள். காய்களை தாங்கள் நகர்த்துவதற்குப் பதிலாக ஆட்களை நகரச் சொல்லி ஆடுவார்கள் அவர்கள் விரும்புகின்ற கட்டம் நோக்கிச் சென்று அவர்களும் நிற்பார்கள்.

இப்படி ஆடியதாக வரலாறு எடுத்துரைக்கின்றது. அரசர்களின் அரசவைதானே ஆட்டத்தை நலிவுறாமல் காத்து வந்திருக்கிறது!.

ஆட்டப் பலகை :

ஆட்டப் பலகையானது ஆதிமுதலாகவே கட்டங்களின் அமைப்பிலே தான் அமைந்திருந்தது. முற்காலத்தில், எல்லாக் கட்டங் களும் ஒரு வண்ணக் கட்டங்களாகவே இருந்து வந்திருக்கின்றன!

சில நூற்றாண்டுகளுக்கு முன்னர் தான், இரு வண்ணங்கள் அமைந்த கட்டங்களாக ஆட்டப்

பலகை மாற்றம் பெற்றது. சிவப்பு பச்சை வண்ணம்

உள்ள கட்டங்கள் அல்லது கறுப்பு வெள்ளை அல்லது வெளிர் மஞ்சள் நிறம் உள்ளனவா அமைந்திருந்தது.

இப்பொழுது, கறுப்பு வெள்ளை என்ற இரு வண்ணக் கட்டங்களே உள்ளன. ஆட்டக்காய்களும் அவ்வாறே நிறம் மாறி, தற்போதும் கறுப்பு வெள்ளைக் காய்கள் என்றே இறுதி வடிவம் பெற்றிருக்கின்றன.

காய்களில் கற்பனை நயம்

சதுரங்க ஆட்டம் ஆடுவதற்கு இருவர் தேவை. அவர்கள் எதிரெதிலே அமர்ந்திருக்க, நடுவில் சதுரங்க அட்டை இருக்கும். ஆளுக்கொரு வெள்ளை காய்களடங்கிய அல்லது கறுப்புக் காய்களடங்கிய மொத்தப் பகுதியை தேர்ந்தெடுத்துக் கொண்டு ஆடுவது தான் வழக்கம்.

இவ்வாறு கறுப்புக் காய்களில் உள்ள ராஜாவையும், வெள்ளை நிறக் காய்களில் உள்ள ராஜாவையும் எதிரிகள் போலவே எண்ணிக் கொண்டு, கற்பனை நயம் மிளிர காய்களை அமைத்து அந்நாளில் ஆடியிருக்கின்றனர்.

இங்கிலாந்தை எதிர்த்து இந்தியா போர்க் கோலம் பூண்டிருந்த 18-ம் நூற்றாண்டு சமயத்தில் அவர்கள் தளபதியையும் இந்தியத் தளபதி போல உருவம் அமைத்து ஆடினர்.

ஒரு பக்கம் ஆங்கிலேயர்கள், இன்னொரு பக்கம் இந்தியர்கள், என்ற உருவகம் கொண்டு ஆடிமகிழ்ந்தனர்.

ஒரு புறம் கம்யூனிஸ்ட்டுகள், மறுபுறம் முதலாளித்துவ பிரதிநிதிகள் என்றும், சதுரங்கத்தில் அரசியலும் சில சமயம் புகுந்திருந்தது.

மதத்தின் அடிப்படையிலே கதைகள் பிறந்திருந்தன அல்லவா!

மதத்தின் அடிப்படையிலே கதைகள் பிறந்திருந்ததனால், அதனடிப்படையிலும் காய்களை அமைத்து நம் இந்தியர்கள் ஆடியிருக்கின்றார்கள்.

ஒருபுறம் ராமனை ராஜாவாகவும், மறுபுறம் இராவணனை ராஜாவாகவும் கொண்டும்; ராமன் சிப்பாய்களை அனுமான் போலவும், இராவணன் சிப்பாய்களை சைத்தான் (Demon) போலவும் அமைத்து விளையாடியிருக்கிறார்கள்.

கேரள நாட்டிலே புதுமாதிரிக் காய்களை அமைத்து ஆடியதாக வரலாறு ஒன்று விரித்துரைக்கின்றது.

ராஜாவுக்குப் பதிலாக ராமனையும் ராணிக்குப் பதிலாக சீதையையும், யானைக்கு பதிலாக வினாயகரையும், குதிரைக்குப் பதிலாகக் கல்கியையும், ரதத்திற்குப் பதிலாக கோபுரத்தையும்,

சிப்பாய்களுக்குப் பதிலாக அனுமாரையும் உருவகமாக அமைத்து ஆடினார்களாம்.

இவ்வாறு பல நூற்றாண்டுகளாக பலகோடி மக்களால் பெரிதும் விரும்பி ஆடப் பெற்ற ஆட்டத்திற்குரிய விதிகளை, ஏறத்தாழ 1800 ஆம் ஆண்டுக்குப் பிறகே ஒழுங்குபடுத்தி அமைத்தார்கள் என்று வரலாற்றாசிரியர்கள் கூறுகின்றனர்.

மக்களை மயக்கும் சதுரங்கம்

மக்கள் சதுரங்க ஆட்டத்தை விரும்பியதற்கு அடிப்படை காரணங்கள் இருக்கத்தான் இருந்தன.

போட்டிமிகுந்த போராட்ட உணர்வு என்பது வாழ்க்கைக்குத் தேவை. அத்தகைய போட்டி மனப்பான்மையையும் போராட்ட குணத்தையும் வளர்த்து, அவற்றிற்கு நல்ல வடிகாலாக விளங்குகிறது சதுரங்க ஆட்டம்.

எதிர்பாராமல் இடைப்படுகின்ற தடைகளை, இடர்படுகின்ற துயர்களை, வழிமறிக்கின்ற வலிய சக்திகளையெல்லாம் எளிய முயற்சியுடனே சமாளித்து, வெற்றி பெறும்போது உண்டாகின்ற மகிழ்ச்சிக்கு அளவேது? அத்தகைய அளவில்லா ஆனந்தத்தை சதுரங்க ஆட்டத்தை ஆடும்போது ஆட்டக்காரர்கள்

உணர்வதால்தான், மக்கள் இதனை மிகவும் விரும்பி ஆடுகின்றனர்.

ஆட்டப் பலகையில் உள்ள காய்களின் மீதே ஆட்டக்காரர்களின் மனதை ஈடுபடுத்தி, புறக் கண்களை அப்புறம் இப்புறம் போகவிடாது. அகக்கண்களை அகலாமல் ஆழ்த்தி, ஆழ்ந்த நினைவுடன் செயல்படச் செய்து, சுற்றுப்புறத்தையும் சுகதுக்கத்தையும் மறக்கச் செய்வதால்தான், சதுரங்க ஆட்டம் சந்தடியும் சங்கடமும் நிறைந்த இந்த நாட்களில் பெருவாரியாக மக்களால் வரவேற்கப்படுகிறது.

சதுரங்கத்தைச் சாட வேண்டும் என்ற ஆசையுடன் ஒரு அறிஞர் கூறிய உவமையையும் காண்போம். பைபிளிலே காணும் ஒரு நிகழ்ச்சியை ஒரு ஆசிரியர் அவர் கருத்தினுக்கு ஏற்ப பொருத்திக் காட்டுகிறார்.

“யோபு என்பவனது ஆழ்ந்த பொறுமையைச் சோதிப்பதற்காக, சைத்தான் பல தந்திரங்கள் செய்தான். சாகச வேலைகளைச் செய்யச் சொன்னான். சாகசங்களை ஏற்கச் சொன்னான். என்றாலும் யோபுவை அவனால் பொறுமையை இழக்கச் செய்ய முடியவில்லை. சைத்தான் தோற்றுப் போனான்.

அந்த முட்டாள் சைத்தான், ஒரு முறை அவனை சதுரங்க ஆட்டம் ஆடச் சொல்லியிருந்தால், நிச்சயம் அவன் சிறிது நேரத்திற்குள்ளேயே பொறுமை இழந்து தோற்றுப்போயிருப்பான்' என்பதே அவர் கூற்றாகும்.

ஜார்ஜ் பெர்னாட்ஷா, "பதினோரு முட்டாள்கள் ஆடுகின்றார்கள். பதினோராயிரம் முட்டாள்கள் வேடிக்கைப் பார்க்கின்றார்கள்." என்று கிரிக்கெட் ஆட்டத்தைப் பற்றிக் கேலியாகப் பேசவில்லையா! அது போலவேதான், சதுரங்க ஆட்டத்தைப் பற்றியும் அந்த ஆசிரியர் குறிப்பிட்டார்.

பொறுமையை சோதிக்கின்ற, பொன்னான நேரத்தை வீணடிக்கின்ற, சோம்பலை வளர்க்கின்ற ஆட்டம் என்று ஒருபுறம் துற்றினாலும், சகல வசதிகளும் நிறைந்த அரச

பரம்பரையினர், பிரபுக்கள் வம்சத்தினர் ஆடுகின்ற ஆட்டம் என்று காலம் பறைசாற்றினாலும், அறிவுள்ள எவரும் ஆடலாம் என்று இக்காலத்தில் சதுரங்கம் நிலை இறங்கி வந்திருக்கிறது. ஆனால் அதன் தரம் இறங்கிவிடவில்லை.

விளையாடுவதற்கென்று பரந்த இடம் தேவையில்லை. வெயில், மழை பனி குளிர் என்று காய்ந்து உலர்ந்து நலியவும் அவசியமில்லை. விளையாட்டுப் பொருள் வாங்க வசதியில்லையே என்று வாட்டமுற்று வேதனைப்படவும் வேண்டிய தில்லை.

ஒருமுறை வாங்கிவிட்டால், நெடுங்காலம் இருந்து, பயன்படும் ஆட்டப் பொருள்கள் அடங்கிய சதுரங்கம், ஒரு சிறந்த ஆட்டமாகும்.

அமர்ந்த இடத்திலேயே இருந்து ஆடிடச் செய்யும் உடலைக் கட்டுப்படுத்துகின்ற வலிய மனத்தையும், மேய்கின்ற கண்கள் வழியே மாய்கின்ற நினைவுகளுடன் அல்லாடுகின்ற மனநிலையை மாற்றவும், - தன்னம்பிக்கையை வளர்த்துக் கொள்ளவும், சக்திக் கேற்றவாறுதான் செயல்பட முடியும் என்பதை விட, நுணுகி யோசனையுடன் அணுகினால் எக்காரியத்திலும் வெற்றிபெறலாம் என்ற நம்பிக்கையைப் பெறவும் சதுரங்கம் வழி வகுக்கிறது.

ஆடியோர் பெற்ற அனுபவங்கள் எல்லாம் அதனைத்தான் கூறுகின்றன. ஆடுவோரும் அத்தகைய அரிய உணர்வையே நாளும் பெறுகின்றனர். நாடிய நாமும் நிச்சயம் பெறலாம்.

இனி, சதுரங்க ஆட்டத்தில், ஆட்டத்திற்குரிய காய்களை எவ்வாறு நகர்த்தி ஆடுவது என்ற முறைகளைக் காணுவோம்.

போர் செய்வதற்கான போர்க்களத்தை நோக்கி, முற்காலத்தில் ஒரு அரசன் போகின்றான் என்றால், அவனைத் தொடர்ந்து கூடவே அணிவகுத்துச் செல்வன அவனது நால்வகைப் படைகளாகும். அப்படைகள், அரசன் ஆணையை மேற்கொண்டு, முன்னெழும் தடைகளை உடைத்து, துணிந்துவரும் எதிரிகளின் தலைகளைத் துனித்து, பேராற்றலுடன் போரிடும்.

அத்தகைய பேராற்றால் மிக்கப் படைகளை நமது முன்னோர்கள் ரத, கஜ, துரக, பதாதிகள் என்று பெயரிட்டு அழைத்தனர். அதாவது தேர்ப்படை, யானைப் படை, குதிரைப்படை காலாட் படை என்பனவாகும்.

அந்த போர்க் கால சேனை அமைப்பினையே பின்பற்றி, ஆட்ட முறைமையாகக் கொண்டு ஆடப் பெற்ற ஆட்டந்தான் சதுரங்க ஆட்டமாகும்.

அரசர், அவருக்குத் துணையாக இராணி, அந்த ரங்கத் தொடர்பும் ஆழ்ந்த அறிவுரைகளும் கூறும் அமைச்சர்கள், அனுதினம் அவர்களைக் காக்கப் பாடுபடும் தளபதிகள், மதகுருக்கள், மற்றும்

அரசருடன் தொடர்பு கொண்டவர்களால் மட்டுமே ஆடப்பெற்று வந்ததாக சரித்திரக் குறிப்புக்கள் கூறுகின்றன.

அரச பரம்பரையினர் மட்டுமே ஆடி மகிழ்ந்து வந்த காலம் மாறி, இன்று அறிவுள்ள, ஆழ்ந்து சிந்திக்க விரும்புகின்ற அனைவராலுமே, விரும்பி ஆடப்படுகின்ற ஆட்டமாக மாறி வந்திருக்கிறது.

ஆட்டம் தான் அரண்மனையிலிருந்து கீழிறங்கி வந்திருக்கிறதே தவிர, தரத்திலும் திறத்திலும் அதே சீரும் சிறப்புடன் தான் மிளிர்ந்திருக்கிறது.

“எல்லோரும் இந்நாட்டு மன்னர் என்று பாரதி பாடினான். இன்று நாட்டு மக்களாகிய மன்னர்கள் நாயகர்களாக மாறி,நாளெல்லாம் மகிழ்ந்து விளையாடும் நாளாக மலர்ந்து வந்திருக்கிறது.

சதுரங்க ஆட்டத்தில் உள்ள ஆட்டக்காய்கள், அவற்றின் தன்மை என்ன, எவ்வாறு வைக்கப்படுகின்றன, நகர்த்தப்படுகின்றன. மோதிக் கொள்கின்றன என்பதனை முறையாக அறிந்து கொண்டால், ஆடுதற்கேற்ற ஆசை விரிவுறும் அறிவு வலிமை பெறும். வழியும் தெளிவு பெறும். விளையாடும் மனமும் நிறைவு பெறும். நிம்மதியும் தரும்.

இனி, ஆடப் பயன்படும் சாதனங்களைப் பற்றி தெளிவாகத் தெரிந்து கொள்வோம்.

விளையாடும் இடம் :

போரிடுவதற்குப் பரந்த போர்க்களம் பயன்பட்டது போல, சதுரங்கம் விளையாடுவதற்கு ஒரு அட்டை பயன்படுகிறது. அதன் அளவு இவ்வளவு தான் என்று எங்கும் எதிலும் குறிக்கப்படவில்லை. அது, ஆடுவோரின் வசதியையும் விருப்பத்தையும் பொறுத்தது.

தரையிலே கட்டங்கள் போட்டு மன்னர்கள் விளையாடினார்கள் என்று படித்திருக்கிறோம். அரண்மனையில் இடம் பொருள் எல்லாவற்றிலும் வசதியிருந்ததால், எப்படியோ ஆடினார்கள். நமக்கு இருவர் உட்கார்ந்து எதிரெதிரே இருந்து ஆடத்தானே அட்டை வேண்டும். அது பெரிதோ சிறிதோ! தேவையான அளவை நாமே தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ளலாம்.

நாம் தேர்ந்தெடுக்கும் அட்டை சம அளவுள்ளது போல 64 கட்டங்கள் கொண்டிருக்க வேண்டும். முதல் கட்டம் கறுப்பு வண்ணம் என்றால், அதையடுத்து வருவது வெள்ளை வண்ணக் கட்டம் என்று கட்டங்கள் மாறி மாறி அமைக்கப் பெற்றிருக்க வேண்டும்.

ஒரு வரிசைக்கு, முன்னர் கூறியுள்ள அமைப்பில் 8 கட்டங்கள் அதிலே இடதுபக்கம் உள்ள முதலாவது கட்டம் கறுப்பு. அடுத்து வெள்ளை என்று தொடங்கி, முடிகின்ற எட்டாவது கட்டம் வெள்ளை வண்ணத்தில் இருக்க வேண்டும்.

இவ்வாறு வரிசை ஒன்றுக்கு எட்டுக் கட்டங்கள் என்று வண்ணக் கட்டங்கள் மாறி மாறி வருவது போல இருக்க, மொத்தம் வெள்ளை கறுப்புக் கட்டங்களாக 64 கட்டங்கள் அமைகின்றன. இக்கட்டங்களில் தான் காய்கள் அடுக்கி வைக்கப் பெறுகின்றன.

ஆட்டத்தில் ஆடப் பயன்படும் காய்களை இனி அடுக்கி வைக்கும் முறையினைக் கற்றுக் கொள்வோம்.

ஆடப் பயன்படும் காய்கள்

கறுப்புக் கட்டங்கள் 32, வெள்ளைக் கட்டங்கள் 32 என்று மொத்தம் 64 கட்டங்கள் இருந்தாலும், ஆடப் பயன்படுகின்ற காய்களாக கறுப்பில் 16ம் வெள்ளையில் 16ம்தான் உண்டு.

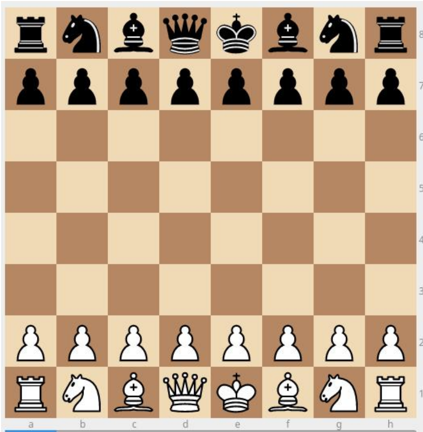
அந்தப் பதினாறு காய்களும் ஒன்று போல் ஒரே அமைப்பு உடையவை அல்ல. பல்வேறு அமைப்பில், பல்வேறு வடிவில், பல்வேறு சக்தி கொண்ட காய்களாகத்தான் உருவாக்கப்பட்டிருக்கின்றன.

ஒரு ராஜா, ஒரு ராணி, 2 ரதம் 2 யானை 2 குதிரை 8 சிப்பாய்கள் என்று மொத்தம் 16 காய்கள் உண்டு.

காய்களை வைக்கின்ற முறை :

ஆடுவதற்காக, எதிரெதிரே அமர்ந்திருக்கும் இருவரில் ஒருவர் வெள்ளைக்காய்கள் 16ஐயும், மற்றவர் கறுப்புக்காய்கள் 16ஐயும் எடுத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

தனக்கு முன்னே உள்ள கட்டங்களில், காய்களை எவ்வாறு அடுக்க வேண்டும் என்பதை முறையாகத்தெரிந்து கொள்வது மிக மிக முக்கியம்.



முதலில் வெள்ளைக் காய்களை எப்படி அடுக்குவது என்று காண்போம்.

இடது பக்கம் உள்ள முதல் கறுப்புக் கட்டத்திலும், வலது பக்கம் உள்ள கடைசி வெள்ளைக் கட்டத்திலும் யானைக் காய்களை ஒவ்வொன்றாக வைக்க வேண்டும். இடப் பக்கம் இருப்பது ராணி யானை வலப்பக்கம் உள்ள யானைக்குப் பெயர் ராஜா யானை.

இடது பக்கத்தின் இரண்டாவது கட்டத்தில் அதாவது யானையின் பக்கத்தில் ஒரு குதிரைக் காயையும், (Knight) வலது பக்கத்தில் உள்ள யானையின்

பக்கத்தில் உள்ள கறுப்புக் கட்டத்தில் மற்றொரு குதிரைக் காயையும் வைக்கவேண்டும். ராணி யானைக்குப் பக்கம் இருப்பது ராணி குதிரை, வலப்பக்கம் உள்ளது ராஜா குதிரை.

இடப்புறம் உள்ள மூன்றாவது கறுப்புக் கட்டத்தில் ஒரு ரதக் காயையும் (Bishop), வலப்புறம் உள்ள மூன்றாவது வெள்ளைக் கட்டத்தில் இன்னொரு ரதக் காயையும் வைக்க வேண்டும்.

இடப்பக்கம் இருப்பது ராணி ரதம், வலப் பக்கம் உள்ளது ராஜா ரதம்.

இடப்புறத்திலிருந்து உள்ள நான்காவது வெள்ளைக் கட்டத்தில் ராணிக் காயையும் (Queen) அதற்கடுத்த கறுப்புக் கட்டத்தில் ராஜாவையும் (King) நிறுத்த வேண்டும்.

குறிப்பு : வெள்ளைக் கட்டத்தில் ராணிக் காயையும், கறுப்புக் கட்டத்தில் ராஜாவையும் வைப்பது போல, கறுப்புக் காய் வைத்திருப்போர் தனது இடப்புற முதல் கறுப்புக் கட்டத்தில் தனது யானைக்காய், பிறகு குதிரைக்காய், அடுத்தது ரதக் காய் மூன்றையும் வரிசையாக வைத்து, அடுத்த கறுப்புக் கட்டத்தில் தனது கறுப்பு ராணிக் காயையும், அதனையடுத்து ரதக் காய், குதிரைக்காய், யானைக்காய் என்ற வரிசையில் எட்டுக் கட்டங்களிலும் நிறுத்தி வைக்க வேண்டும்.

முதல் வரிசையில் மேற்கூறியவாறு காய்களை

வைத்தவுடன் பார்த்தால், ராணியும் ராணியும் நேரெதிராகவும், ராஜாவும் ராஜாவும் நேர் எதிராக நிற்பது போலவும், காய்களின் அமைப்பு அமைந்திருக்கும். (படம் காண்க)

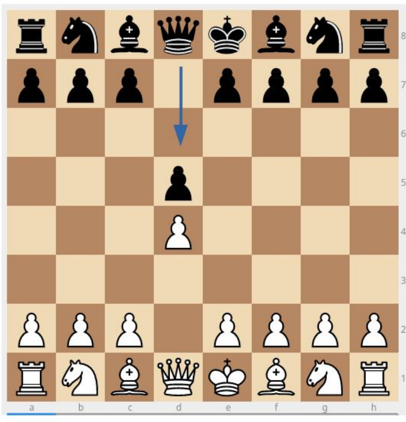
முன் வரிசை முடிந்த பிறகு, அதனை அடுத்து முன்னிருக்கும் இரண்டாவது வரிசையில் உள்ள எட்டுக் கட்டங்களிலும் சிப்பாய் (Pawn) காய்களை கட்டத்துக்கு ஒன்றாக நிறுத்தி வைத்துவிடவேண்டும்.

இதுதான் காய் வைக்கும் முறை.

காய்களை நகர்த்தும் முறை:

சிப்பாய் காய் (Pawn): வெள்ளைக் காயினை ஆட்டக் காயாக வைத்திருப்பவரே முதலில் ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டும்.





சிப்பாய் காய், கறுப்புக் காய்கள் இருக்கும் திசையை நோக்கித் தான் முன்னேறும். அதாவது நேராக இருக்கும் எதிர்க் கட்டத்திற்குத்தான் நகர்த்த வேண்டும்.

முதன் முதலாக சிப்பாய் காயை நகர்த்த விரும்புகின்றவர், தான் விரும்பினால் அல்லது தேவையானால் இரண்டு கட்டங்கள் முன் நோக்கி நகர்த்தலாம். அந்த சிப்பாய் காய், ஒரு முறை நகர்ந்த பிறகு, அடுத்து ஆட இருக்கும் ஆட்ட வாய்ப்புகளில், ஒரு முறைக்கு ஒரு கட்டம்தான் நகரவேண்டும். நகர்த்தப்பட வேண்டும். மீண்டும் இரண்டு கட்டம் தாண்ட முடியாது. அதுதான் விதி.

முன் கட்டத்திற்கு ஒரு முறை நகர்ந்து போய் விட்டால், எக்காரணம் கொண்டும் அது திரும்பி முன்னிருந்த இடத்திற்கு வரவே முடியாது. அதாவது, முன்னேறிய காய்கள் எந்த சந்தர்ப்பத்திலும் பின்னால் வரக்கூடாது. வரவே கூடாது.

ஒன்று, எதிரியின் காயை வெட்டுவதற்காக முன்னேறலாம். அல்லது வெட்டப்பட்டு வெளியேற்றப்படலாம். அல்லது அங்கேயே நின்று விடலாம்.

சிப்பாய் காய் எதிரியின் காயை வெட்ட

நேரிடுகின்றபொழுது மட்டும் தனக்கு வலப் புறமாக அல்லது இடப்புறமாக உள்ள குறுக்குக் கட்டத்தில் ஒரு கட்டம் நகர்ந்து வெட்டித்தான் ஆடமுடியும்.

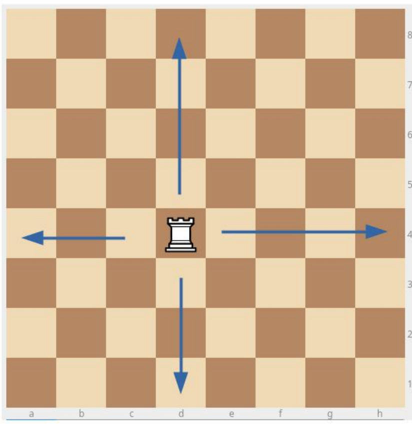
சிப்பாய் காயை விளையாடும் ஆட்டக்காரர், வெற்றிகரமாக, அதாவது வெட்டப் படாமல் எதிரியின் கடைசி வரிசைக் கட்டங்களுக்குக் கொண்டு போய் விட்டால், கொண்டு போன ஆட்டக்காரர், தான் எந்தக் காயை விரும்புகிறரோ அந்தக் காய் வேண்டுமென்று கேட்டு, அந்த சிப்பாய் காய்க்குப் பதிலாக கேட்ட காயை வைத்து ஆடலாம். உதாரணமாக, அவருக்கு ராணிக் காயே வேண்டுமென்றிருந்தால் ராணிக்காயே வேண்டுமென்று கேட்டு விளையாடலாம்.

அடுத்து வருவது யானைக்காய், அதனை நகர்த்தும் முறையைக் காணலாம்.

யானைக்காய் **(ROOK):**

யானைக்காய் தான் இருக்கும் இடத்திலிருந்து, முன்னோக்கி அல்லது பின்னோக்கி, இடப்புறமாக அல்லது வலப்புறமாக, சமய சந்தர்ப்பத்திற்கேற்றவாறு ஒரு கட்டம் கடக்கலாம். அல்லது பல கட்டங்களும் கடந்து சென்று விரும்பிய கட்டத்தில் அமரலாம்.

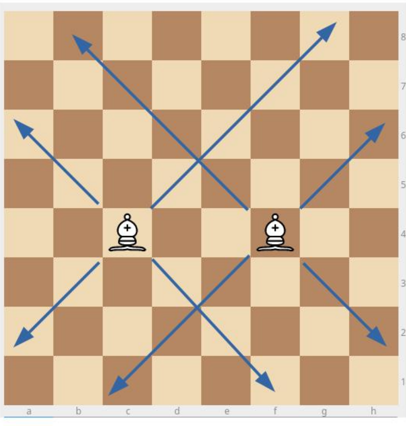
எத்தனைக் கட்டங்களாக இருந்தாலும் கடந்து போகலாம் என்றாலும், அதிலும் ஒரு கட்டுப்பாடு இருக்கிறது, தன் இனக் காய்கள் ஏதாவது 'ஒன்று' கடந்து போகும் வழியான கட்டத்தில் இருந்தால், அது, அதனைத் தாண்டிக் கடந்து போக முடியாது. வழி இருந்தால் மட்டுமே போக முடியும்.



போகும் வழியில் எதிரிக்காய் இருந்தா ல், விருப்பம் இருந்தால் வெட்டலாம். இல்லையேல் தான் விரும்புகின்ற இடத்திலேயே நின்று விடலாம். (யானையின் இயக்கம் எப்படி என்று படம் காண்க)

ரதக்காய் (Bishop) ரதக் காயை 'மந்திரி' என்றும் சொல்வதுண்டு. யானைக்காய் 2 இருப்பது போல ரதக்காயும் ஆட்டத்தில் 2 உண்டு. அதில் ஒன்று ராணிக்குப் பக்கத்திலும், மற்றொன்று ராஜாவுக்குப் பக்கத்திலும் வைக்கப்பட்டிருக்கும்.

யானைக்காய் தனக்கு நேராக உள்ள கட்டத்தில் நேராகப் போவது போல, ரதக்காய் குறுக்குக் கட்டம் வழியாகத்தான் போகும். அதாவது வெள்ளைக் கட்டத்தில் இருக்கும் ரதக்காயானது, குறுக்காக இருப்பது போல் உள்ள வெள்ளைக் கட்டத்தின் வழியாகவும்; கறுப்புக் கட்டத்தில் இருக்கும் ரதக்காய், குறுக்காக உள்ள கறுப்புக் கட்டத்தில் வழியாகவுமே நகர முடியும்.



ஒரு சமயத்தில் ஒரு கட்டம் நகரலாம். அல்லது ஒரே வாய்ப்பில் பல கட்டங்களும் கடந்து போகலாம். இடையே, தன் இனக்காய் ஏதாவது ஒன்று இருந்தால், கடந்து தாண்டிப் போக முடியாது. வழி கிடைக்கும் வரைதான் அது போக முடியும். முறையெல்லாம் யானைக் காய் போல்தான்.

கடக்கும் வழியில் எதிரிக்காய் இருந்தால், விரும்பினால் வெட்டியெறியலாம். இல்லையேல் விரும்பிய இடத்தில் நகர்ந்து கொள்ளலாம்.

குதிரைக்காய் **(Knight):**

சதுரங்க ஆட்டத்தில் குதிரைக் காய்களை நகர்த்தி ஆடுவது சற்று சிக்கலானதுதான். தெளிவாக நகர்த்தப் பழகிக் கொண்டால், ஆடுவதற்கு மிகவும் சுவையாக இருக்கும்.

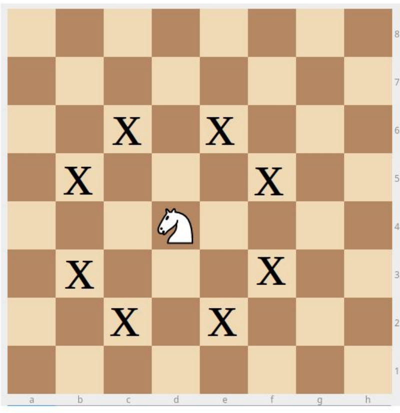
அவசரப்பட்டால், குதிரைக்காய் சங்கடத்திலும் ஆழ்த்திவிடும்.

குதிரைக் காய் நகரும் முறை சற்று வேடிக்கையானது. குதிரை தாண்டித் தாண்டி ஒடுவது போல, குதிரைக் காயும் மற்றக் காய்கள் போல நகராமல் பல கட்டங்கள் தாண்டித் தான் கடக்கும்.

ராஜா காய்க்கும், ராணி காய்க்கும் கூட இல்லாத தனிச் சிறப்பும் தனியான வாய்ப்பும், குதிரை காய்க்கு மட்டுமே உண்டு.

எல்லாக் காய்களும் தான் நகரும்போது எதிரே தன் இனக்காய்கள் இருந்தால், நகர்வதைத் தொடர முடியாமல், அங்கேயே நின்று விடும். ஆனால், எதிரே காய்கள் இருந்தாலும் தாண்டிச் சென்று, தான் விரும்புகிற இடம் போய் தங்குகின்ற அனுமதி குதிரை காய்க்கு மட்டுமே உண்டு.

குதிரைக் காயானது, தான் இருக்கும் இடத்திலிருந்து ஒரு கட்டம் வலப்புறமோ அல்லது இடப்புறமோ நகர்ந்து, மேல் நோக்கியோ அல்லது கீழ்ப்புறமோ இரண்டு கட்டம் சென்று அக்கட்டத்தில் இருக்கலாம்.



இவ்வாறு ஒரு குதிரைக் காயானது, சதுரங்க அட்டையில் நான்காவது அல்லது ஐந்தாவது வரிசையின் மத்திய கட்டத்தில் இருந்தால், அது எட்டுக் கட்டத்திற்கு விதி முறைப்படி தாண்டிக் கடந்து போகக் கூடிய வாய்ப்பு உண்டு. தான் அமர்வதற்கு இடம் இருந்தால், விதி முறைப்படி எந்த இடத்திற்கும், தான் விரும்புகின்ற கட்டத்திற்கும் அது போகலாம்.

குதிரைக் காய் அமர்கின்ற இடத்தில், எதிரிக் காய் இருந்தால், வெட்டி விடலாம். தேவையில்லை என்றால், மாற்று இடம் இருந்தால் அதில் அமரலாம். (குதிரைக் காய் இயக்கத்தைக் குறிக்கும் முறையை படம் பார்த்துத் தெரிந்து கொள்க)

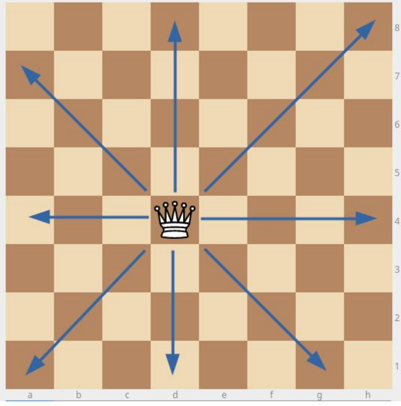
ராணிக் காய் **(Queen):**

அரசருக்குத் தேவையான அதிகம் உரிமையுள்ளவள் ராணி என்பதால், அரசரை விட அதிக சக்தியுள்ளதாக ராணிக்காய் அமைக்கப் பட்டிருக்கிறது.

யானைக்காய் போல முன்னும் பின்னும் பக்கவாட்டின் இருமருங்கிலும் நேராகவோ, ஒரு கட்டமோ அல்லது பல கட்டங்களோ போகலாம்.

அதேபோல், ரதக்காய் மாதிரி குறுக்குக் கட்டம் வழியாகவும் செல்லலாம். விரும்பினால் ஒரு கட்டம்

கடக்கலாம். இல்லையேல் பல கட்டங்கள் கடந்து போகலாம்.



ஆக, ஒரு ராணிக் காய் தான் இருக்கும் ஒரு இடத்திலிருந்து, முன்னே, பின்னே, இடப்புறம் வலப்புறம், இடப்புற குறுக்குக் கட்டம், வலப்புற குறுக்குக் கட்டம் என்று ஒரு கட்டம் நகர, எட்டு வழிகளில் நகரலாம். (படம் பார்த்துத் தெரிந்து கொள்க)

ராஜா காய் **(King):**

ஆட்டத்தின் தலைமைக்காய் இதுதான். இதனை சுற்றிச் சுற்றித்தான் ஆட்டத்தின் அத்தனைக் காய்களின் இயக்கமும் இருக்கும்.

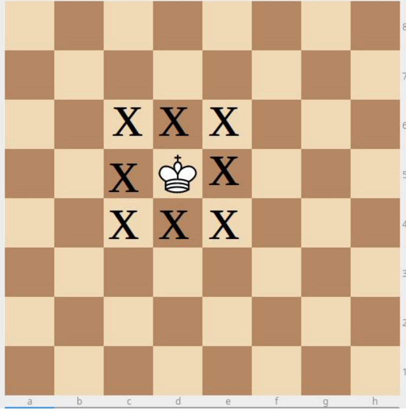
சகல சக்தியும் சாகசமும் நிறைந்த ராணிக் காயை, சாதாரண சிப்பாய் காய்கள் கூட வெட்டி எறிந்துவிடலாம். சில சமயத்தில் ஒரு ஆட்டக் காரர் தனது ராணிக் காயை இழந்தாலும் கூட, அப்படி ஒன்றும் குடி முழுகிப் போய் விடாது. ஆட்டமும் களையிழந்து போகாது. வெற்றியும் மாறிப்போகாது. ராணியை இழந்தாலும் ஆட்டம் தொடரும். முடிந்தால் வெற்றியும் பெறலாம்.

ஆனால், ராஜா காய்தான் முக்கியமானதாகும். அதனால்தான் என்னவோ, இது ராஜா போலவே இயக்கமும் குறைந்த அளவிலே தான் நடந்து

கொண்டிருக்கிறது.

ராஜா காய் தன் விருப்பப்படி, முன் கட்டத்திற்கோ, பின் கட்டத்திற்கோ, இடப்புறம் அல்லது வலப்புறம், அல்லது குறுக்கு கட்டத்தின் முன்னோ அல்லது பின்னோ, அல்லது இடப் புறமோ

வலப்புறமோ என்று, எட்டு திசைப் பக்கத்திலும் ஒரு கட்டம் மட்டுமே நகரலாம். நகரும்.



ராஜாவுக்கு, எப்பொழுதுமே பலத்த காவல் சுற்றிலும் உண்டு. ராஜாவுக்கு ஆபத்து என்றால், போர்க்களப் படைகளே அதிர்ந்து போவது உண்டு. சில சமயங்களில், படை தோற்று விடுவதும் உண்டு.

அது போலவே, ராஜா காய்க்கு ஆபத்து என்றால், எதிராக ஆடுபவர், உன் ராஜா காய்க்கு ஆபத்து (Check) என்று எச்சரிக்கையும் செய்வார்.

உடனே ஆபத்துள்ள ராஜா காய்க்குரியவர் அதனைக் காத்துக் கொள்ள முயற்சிப்பார். தற்காத்துக்

கொள்ளவும், தப்பிக்கவும் வழியிருந்தால், வாய்ப்பிருந்தால், காத்துக் கொள்ளலாம்.

எந்தக் கட்டத்தில் எந்தப் பக்கம் போனாலும் தப்பிக்க முடியாது என்ற சிக்கலான நிலை வந்து விட்டால், ராஜா

வசமாகச் சிக்கிக்கொண்டார் என்றால் மற்றக் காய்களைப் போல ராஜா காயை வெட்ட முடியாது.

வெட்டக் கூடிய நிலைவந்துவிட்டால், ராஜாவை கைது செய்வதுபோலத்தான். அத்துடன் ஆட்டம் முடிந்துவிடும். ராஜாகாயை இழக்க இருக்கின்றவர் ஆட்டத்தில் தோற்றவராகின்றார்.

அதனால்தான், ராஜா காய்க்கு எந்தநிலையிலும் எந்தச் சமயத்திலும், எந்த எதிரிக் காயாலும் ஆபத்து வந்து விடாமல் காத்துக் கொண்டு மிகவும் எச்சரிக்கையுடன் ஆட வேண்டும். இல்லையேல், எளிதாக ஆட்டத்தில் தோற்றுப் போக நேரிடும்.

சதுரங்க ஆட்டமானது, சிந்தனைத் தெளிவுடன் தீர்க்கமாக உணர்ந்து ஆடக்கூடிய ஆட்டமாகும். ஒருவர் இழைக்கின்ற தவறை அடுத்தவர் பயன்படுத்திக் கொண்டு, அந்தச் சூழ்நிலையிலேயே தன்னைப் பலப்படுத்திக்கொண்டு விட நேரிடுவதால், இருவரும் எச்சரிக்கையுடனும் நிதானத்துடனும் மிகவும் கவனத்துடனும் இருந்து ஆடவேண்டும்.

ஆகவே, ஒவ்வொரு காயை நகர்த்தும் பொழுதெல்லாம், தனக்குரிய வெற்றிக்கான

சந்தர்ப்பத்தை எதிர்பார்த்தும், அதே நேரத்தில் பிறருக்குத் தன் காய்களை நகர்த்த ஒரு எதிர்பாராத சங்கடத்தை உண்டுபண்ணியும், தன் தந்திரத்துடனும் தன் திறத்துடனும் ஆடுவதுதான் வெற்றி பெறக்கூடிய வழியாகும்.

இவ்வாறு இருவர் ஆடுகின்ற சதுரங்க ஆட்டத்தின் நோக்கத்தை விரிவாகக் கீழே காண்போம்.

ஆட்டத்தின் நோக்கம்:

எதிராட்டக்காரருக்குரிய “ராஜா” காயைப் பிடித்து விடுவதுதான் ஆட்டத்தின் நோக்கமாகும். ராஜா காயைப் பிடித்து விடுவது (Capture) என்பது, மற்ற ஆட்டக்காய்களைப் போல, இருக்கும் வாய்ப்புக்

கிடைக்கும் பொழுது எளிதாக வெட்டி எறிந்துவிடுவது அல்ல.

ராஜா காய் தாக்கப்படுகின்ற (Attack) சூழ்நிலையில் இருந்து, அந்த ராஜா காய் வேறு கட்டத்திற்கு நகர்ந்துபோய் தப்பித்துக் கொண்டு விட முடியாத நிலையில் அமைந்து விட்டால், ராஜா கட்டுப்படுத்தப்பட்டு சிறை பிடிக்கப்பட்டார். (Check mate) என்றே அர்த்தம். அத்துடன் அந்த ஆட்டம் முடிவடைந்து விடுகிறது.

ஆகவே ராஜா காயை மிகவும் பாதுகாப்புடன் வைத்துத்தான் ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரும் விளையாடிக் கொண்டிருப்பார். எதிரி ராஜாவை

சிறைபிடித்துவிட வேண்டும் என்று எவ்வளவு தீவிரமாக ஒரு ஆட்டக்காரர் முயற்சி செய்கிறாரோ, அதே அளவு தீவிர கண்காணிப்பு, தன் ராஜா காயின் மேலும் அவருக்கு இருக்கும். அப்படி இருந்துதான் ஆடவேண்டும்.

பொதுவாக, எல்லா ஆட்டங்களிலும் ஒரு ஆட்டக்காரர் தனது ராஜா காய் சிக்கிக்கொண்டு இனி தப்பித்துக் கொள்ள முடியாது என்ற இக்கட்டான நிலைமைக்கு ஆளாகிவிடுகிற நிலையைக் கண்டு கொண்டவுடன், தன் தோல்வியை ஒத்துக் கொண்டு, போட்டியிலிருந்து ஒதுங்கி, ஆடுவதை தவிர்த்துக் கொள்கிறார்.

ஏனெனில், ராஜா காய் வெட்டப்படப் போகிறது என்ற நிலையைத் தவிர்ப்பதற்காகவே, தானே போட்டியினின்றும் விலகிக் கொள்கிறார் (Resign)

ராஜா காய் சிறைப்பட்டிருக்கிறது. பிடிபடப் போகிறது என்ற நிலையினை உண்டாக்கும் எதிராட்டக்காரர் ராஜா காய்க்கு உரிமையாளரைப் பார்த்து தன் காயை நகர்த்தும் பொழுதே, 'உன் ராஜாவுக்கு ஆபத்து (Check) என்று எச்சரிப்பார். எச்சரிக்கவும் வேண்டும்.

எச்சரிக்கைக் கிடைத்தவுடன் தன் ராஜாவுக்கு நேர்ந்திருக்கும் முற்றுகையைத் (Check) தவிர்க்கவும்

அதிலிருந்து தப்பிக்கவும் ராஜாவை வேறு ஒரு

கட்டத்திற்கு எவ்வாறு நகர்த்தித் தப்பித்துக் கொள்வார் என்ற வழி வகைகளையும் இனி காண்போம்.

ராஜா காயின் இயக்கப் பாதை (Way) முற்றுகையிடப்படுகின்ற பொழுது, அந்தத் தாக்கும் காயின் நோக்கிலிருந்து ராஜா காயை வேறு ஒரு பாதுகாப்பான ஆட்டத்திற்கு நகர்த்திச் சென்று விடுவதென்பது ஒரு முறை.

ராஜா காயை அதே இடத்தில் வைத்துவிட்டு, தன் ஆட்டக்காய்களில் ஏதாவது ஒன்றை எடுத்து, தாக்குகின்ற எதிரிக் காய்க்கும் தன் ராஜா காய்க்கும் இடையில் வைத்து, ராஜா காயினை முற்றுகை ஆபத்தினின்றும் காத்துக் கொள்வது இன்னொரு முறை.

அல்லது, மிகவும் அருகிலுள்ள கட்டத்தில் இருந்துகொண்டு, எதிரி காய் எச்சரிக்கை கொடுத்திருந்தால், அந்தக் காயை வெட்டி எறிந்து நிலைமையை சமாளித்துக் கொள்வது என்பது மற்றொரு முறை. அவ்வாறு வெட்டி எறியும் பொழுது, ராஜா காய்க்கு மேலும் ஏதாவது ஆபத்து உண்டா என்பதையும் எச்சரிக்கையுடன் கவனித்து ஆடுவது நல்லது.

இவ்வாறு எதிரி ராஜா காயை முற்றுகையிட்டு (Check) எச்சரிக்கை தரும்பொழுது, வேறு பல முறைகளிலும் தாக்குவதற்குத் தம்மை ஆயத்தப்

படுத்திக் கொண்டிருப்பார். அதனையும் கவனத்துடன் கண்காணித்து ஆடவேண்டும்.

உள்ளூறை முற்றுகை **(Discovered Check):**

முன்னர் விவரித்துக் கூறிய முறையானது நேரடித் தாக்குதலாகும். உள்ளூறை முற்றுகை என்பது மறைவானத் தாக்குதல், நண்பரைப் போல, உறவாடிக் கெடுப்ப து என்பார்கள் அது போல, பசுத்தோல் போர்த்திய புலி என்பார்களே அதுபோல, வெட்டுதற்காகக் காலம் பார்த்துக் காத்திருக்கின்ற எதிரிக் காயைத்தான்

உள்ளூறை முற்றுகை என்கிறோம்.

உதாரணமாக வெள்ளை ராஜா காய் ஒரு கட்டத்தில் இருக்கிறது. அதற்கு நேர்க்கட்டத்தில் பல கட்டங்கள் தாண்டி கறுப்பு ராணிக் காய் இருக்கிறது. இவ்வாறு இருக்கும் இரண்டு காய்களுக்கும் இடையில் கறுப்பு சிப்பாய் காய் இருக்கிறது என்று வைத்துக் கொள்வோம்.

கறுப்பு சிப்பாய் காய் நடுவில் இருக்கும் வரை வெள்ளை ராஜா காய்க்கு முற்றுகை தாக்குதல் இல்லை. வரவும் வராது. அந்த இடத்தை விட்டு கறுப்பு காய் நகர்ந்து வேறு ஒரு காயை வெட்டச் செல்லுகின்ற நேரத்தில், கறுப்பு ராணிக் காய் வெள்ளை ராஜாவை முற்றுகையிடவும், அதே நேரத்தில் வேறொரு காயின் மூலம் தாக்குதல்

நடைபெறுகின்ற வகையில் இரட்டைத் தாக்குதலுக்கு எதுவாகின்ற நிலைமை நேர்வது உண்டு.

அந்த இக்கட்டான நிலைமையில், ராஜா காயினைக் காத்துக் கொள்வது என்பது சற்று கடினமான காரியம் என்பதால், முன்கூட்டியே இந்நிலையை உணர்ந்து கொண்டு, உள்ளூறை முற்றுகைக்கான காயினை தவிர்த்து ஆட வேண்டும். முற்றுகைத் தாக்குதல் வெற்றி பெற்று விட்டால், ஆட்டம் முடிவடைந்துவிடும் என்பதால், பயங்கரமான உள்ளூறை முற்றுகைத் தாக்குதல் இருப்பது கண்டு, தெற்றென உணர்ந்து, அவற்றை முற்றிலும் தடுத்தாடுகின்ற நிலையில் தன்னைத் தயார் செய்து கொள்ள வேண்டும்.

இரட்டை முற்றுகை (தாக்குதல்) (Double Check) முன் பகுதியில், வெள்ளை ராஜா காய்க்கும் கறுப்பு ராணி காய்க்கும் இடையில் கறுப்பு சிப்பாய் காய் இருந்து மறைந்து தாக்கும் முறையைக் கண்டோம்.

இப்பொழுது இரட்டை முற்றுகை (தாக்குதல்) முறையைக் காண்போம். வெள்ளை ராஜா காய் இருக்கிறது. அதனைத் தாக்குவதற்காக (குறுக்குக் கட்டத்தில் இருப்பதாகக் கொள்க) கறுப்பு ராணிக் காயும் கறுப்பு யானைக் காயும் காத்திருக்கின்றன.

கறுப்பு ராணிக் காய் குறுக்குக் கட்டத்தின் வழியாகத் தாக்க வேண்டுமானால், கறுப்பு யானைக் காய் இடையில் இருப்பதால், சாத்தியம் இல்லாமல்

போகிறது. இப்பொழுது கறுப்பு யானைக் காய் வேறு கட்டம் வந்துவிட்டால், நேர்க் கட்டம் வழியாக ராஜாவைத் தாக்கும் முற்றுகை ஏற்படும். அதே சமயத்தில் குறுக்குக் கட்டம் வழியாக, கறுப்பு ராணியும் தாக்கும். ஆகவே, ஏதாவது ஒரு வெள்ளைக் காயைக் கொண்டு வந்து இடையில் நகர்த்தி தடை செய்துவிடலாம் என்றாலும் மற்றொரு எதிரிக்காய் தாக்குமே! தாக்கும் காயினை வெட்டிவிடலாம் என்றாலும் மற்றொரு எதிரிக் காய் தாக்குமே! தாக்கும் காயினை வெட்டிவிடலாம் என்றாலும் அடுத்த காயினால் ஆபத்து நிகழுமே!

எனவே, வேறு ஒரு பாதுகாப்பான இடத்திற்கு வெள்ளை ராஜா காய் போகத்தான் வேண்டும். சில நேரங்களில், ராஜா காய்க்கு பாதுகாப்பான கட்டம் கிடைக்கக்கூடிய சூழ்நிலை அமையலாம். சில சமயங்களில், கிடைக்காமலும் போகலாம். கிடைத்தால் ஆட்டம் தொடரும் இல்லையேல் முடிவடையும்.

சில சமயங்களில், குதிரைக் காயும், மற்றொரு காயும் எதிரி ராஜா காயைகூட தாக்கலாம். குதிரைக் காயின் கிளைத் தாக்குதல் (Forking attack) முக்கியமான எதிரிக் காய்களைக் கூட வெட்டியெறிந்து, வெற்றி தேடித் தந்துமிருக்கிறது. ஆகவே, குதிரைக் காய் முற்றுகைத் தாக்குதல் வரும் நேரத்தில், இன்னும் சற்றுக் கவனத்துடன் ஆடுவது நல்லது.

முற்றுகைத் தாக்குதலைத் தான் ஆங்கிலத்தில் 'செக்' (Check) என்று கூறப்படுகிறது. அந்த முற்றுகைத் தாக்குதல் வெற்றி பெற்று, எதிரி ராஜாக் காய் சிக்கிக் கொண்டால், அதாவது இனி தப்பிக்க முடியாது என்ற சூழ்நிலை அமைந்தால், அதைத்தான் ஆங்கிலத்தில் 'செக்மேட்' (Check mate) முற்றுகை வெற்றி என்று அழைக்கின்றனர்.

இவ்வாறு "செக்மேட்" என்ற முற்றுகை வெற்றிக்கான

ஆட்ட முறைகளை ஆடி ஆடிப் பழகப் பழகத்தான் தெளிவாகப் புரியும். எனவே, விளையாடித் தெளிக என்று கூறி ஆட்டக் காய்களைப் பற்றிய மதிப்பெண்களைப் பற்றியும், அவற்றிற்கான ஆற்றல் மிகு சக்தியினைப் பற்றியும் (power) விளக்கமாகக் கூறுவோம்.

ஆட்டக் காய்களின் மதிப்பு

ஆட்ட வல்லுநர்கள், விளையாடப் பயன்படும் ஆட்டக் காய் ஒவ்வொன்றுக்கும், அதன் சக்தியை அளவிட்டு, உரிய மதிப்பெண்களை அளவிட்டுத் தந்திருக்கிறார்கள். அதன்படி, உரிய மதிப்பெண்களை காண்போம்.

ராணிக் காய் - 9 வெற்றி எண்கள் (Points)

யானைக் காய் - 5 வெற்றி எண்கள்

ரதக் காய் - 3 வெற்றி எண்கள்

சிப்பாய் காய் -1 வெற்றி எண்

ராஜா காய்க்கு அதிக சக்தி உண்டு. ஆட்டத்தின் நோக்கமே எதிரி ராஜா காயை பிடிப்பதென்பதுதான். ராஜா காய் பிடிபடப் போகிறது என்றவுடன், அந்த ஆட்டமே முடிவடைந்து விடுகிறது என்பதாலும், ராஜா காய்க்கு மதிப்புள்ள வெற்றி எண்களை ஆட்ட வல்லுநர்கள் குறிக்கவில்லை. அதன் மதிப்பு அளவிடற்கரியது என்றே குறித்துள்ளனர்.

மேலே குறிக்கப்பட்டுள்ள மதிப்பெண்களை வைத்துக் கொண்டு, அவற்றைப் பற்றிய ஒரு சில விளக்க முறையை கீழே காணலாம்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் தனது ராணிக் காயை ஆட்டத்தில் தவறாகவோ அல்லது கவனமின்மை யாலோ இழந்து விடுகிறார் என்றால், ஆட்டத்தின் முக்கிய சக்தியை இழந்துவிட்டார் என்றே கூறலாம். அதேபோல் எதிராளியும் அந்த பிரதான சக்தியை இழந்துவிட்டிருக்கிறார் என்றால் சமாளிக்கலாம். இல்லையேல் தோல்வி நிச்சயம் என்ற

அளவுக்கு, ராணிக் காயின் சக்தி கணிக்கப்பட்டிருக்கிறது.

ஆக, எதிரியின் ராஜா காயை முற்றுகையிட்டு வெற்றிப் பெற, (இறுதி ஆட்ட நேரங்களில்) தனியான ஒரு ராணிக் காய் அல்லது யானைக்காய், அல்லது இரண்டு ரதக் காய்கள் அல்லது ஒரு ரதக் காய், ராணிக்காய் ஒன்றும் மற்ற இரண்டு காய்களும் தேவைப்படும் என்பது ஒரு குறிப்பாகும்.

இரண்டு யானைக் காய்கள் இருந்தாலும் அல்லது ஒரு சிப்பாய் காய் மட்டும் தனியாக இருந்தாலும், முற்றுகையிடுதல் அவ்வளவு எளிதல்ல. சிரமமே.

இரண்டு யானைக் காய்கள் ஒரு ராணியை எதிர்த்து வெற்றி பெற முடியும் அதே நேரத்தில் ஒரு இராணிக் காய், ஒரு யானைக்காயை அல்லது இரண்டு குறைந்த சக்தியுள்ள காய்களை அதாவது ஒரு குதிரைக் காயையும் சேர்த்து வெற்றி பெற முடியும்.

குதிரைக் காய்க்கும் ரதக் காய்க்கும் மதிப்பு வெற்றி எண்கள் 2 என்றே குறிக்கப்பட்டிருந்தாலும், பொதுவாக, ஆட்டத்திற்குத் தேவையான பொழுது, இந்த ரதக் காய்களையே ஆட்டக்காரர்கள் விரும்பி ஏற்பார்கள். அவ்வாறு சூழ்நிலை அமையும் விதத்தையும் அறிந்து கொள்வது முக்கியம்.

சிப்பாய் காய்தான், எல்லாக் காய்களிலும் குறைந்த மதிப்பெண்ணை உடையது. அதன் இயக்கமானது நேர்க் கட்டத்தில் தான். எதிரிக் காயை வெட்ட முற்படும் பொழுது அது குறுக்குக் கட்டமாக இயங்கலாம். ஒரு முறை முன்னேறிச் செல்கின்ற சிப்பாய் காய், எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் பின்னே திரும்பி வர முடியாது. இயக்கத்தில் முன்னேறும் பொழுது வெட்டுப்பட்டு ஆட்டத்தை விட்டு அப்புறப்படுத்தப் படலாம். இல்லையேல், அது கடைசிக் கட்டம் வரை முன்னேறிச் சென்றுவிடலாம்.

அவ்வாறு கடைசி கட்டம் வரை, அதாவது எதிரி

ஆட்டக்காரரின் ராஜா ராணி வைக்கப்பட்டிருக்கும் முதல் வரிசைக் கட்டத்தை அடைந்து விட்டால், சிப்பாய் காய் மறு வாழ்வு பெற்று விடுகிறது. அதாவது, சிப்பாய் காய் வீரியம் பெற்று, உயர்ந்த உன்னத ஸ்தானத்தையும் பெற்றுக் கொள்கிறது.

கடைசிக் கட்டத்தை அடைந்து விட்டால், சிப்பாய் காய் மறு வாழ்வு பெற்று விடுகிறது. அதாவது, சிப்பாய் காய் வீரியம் பெற்று உயர்ந்து உன்னத ஸ்தானத்தையும் பெற்றுக் கொள்கிறது.

கடைசிக் கட்டத்தை அடைந்த சிப்பாய் காயானது. தான் எந்தக் காயாக மாற விரும்புகிறதோ அந்தக் காயாக மாறிக்கொண்டு, மீண்டும் தன் ஆட்டத்தைத் தொடரலாம். உதாரணமாக வெள்ளை ராணிக்காய் ஆட்டநேரத்தில் வெட்டப்பட்டு விடுகிறது என்று வைத்துக் கொள்வோம்.

வெள்ளை சிப்பாய் காய் ஒன்று, கறுப்புக் காய்கள் உள்ள முதல் வரிசைக் கட்டங்களுள் ஒன்றை அடைந்து விடுகிறபோது, அந்த வெள்ளைக் காய்க்கு உரிய ஆட்டக்காரர், சிப்பாய் காயை மாற்றி விட்டு, தான் முன்னர் இழந்த ராணிக் காயை மீண்டும் ஆட்டத்திற்குக் கொண்டு வந்து ஆடலாம்.

எளிய சிப்பாய், காயானது, வலிய சக்தி படைத்த ராணிக் காயாக மாறிப் போரிடுகின்ற விந்தை மிகு

முறையானது. சதுரங்க ஆட்டத்தில் மட்டுமே காணப்படுகின்ற அரிய ஆட்டப்படைப் பாகும்.

அதனால்தான், சிப்பாய் காய் சிறப்பான இடத்தைப் பெற்றிருக்கின்றது. ஆட்டக்காரர்கள் விளையாடும் பொழுது, இழந்து போகின்ற தன் காய்களுக்கேற்ப எதிராளிகளின் காயையும் வெட்டி ஆடவே முயல வேண்டும். தனது சக்தி படைத்த காய்களை வெட்டுக் கொடுத்து விட்டு, எதிரியின் குறைந்த ஆற்றல் மிக்கக் காய்களை வெட்டி ஆடினால், இறுதியில், எதிரி ராஜா காயை முற்றுகையிட்டு சிறைபிடிக்க இயலாமல் போய் விடும். ஆனால், அதே நேரத்தில், இரு ஆட்டக்காரர்களும்

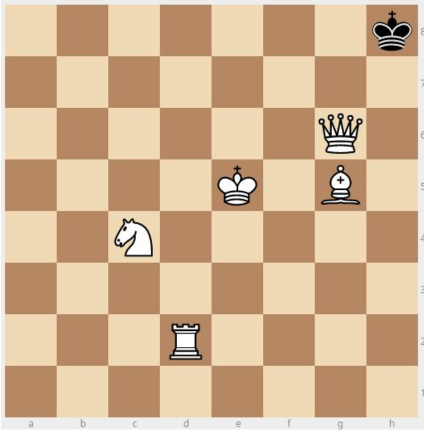
ஒன்று போல, ஆட்டக் காய்களை இழந்து விடுகிற பொழுது, ஆட்டம் வெற்றித் தோல்வியின்றி சமமாக முடிவடைகின்ற சூழ்நிலையும் அமைந்து விடலாம்.

எனவே, முன்கூட்டியே எச்சரிக்கையுடன் இருந்து ஆடிக்கொண்டு வரவேண்டும்.இனி, ஆட்டம் வெற்றி தோல்வியின்றி சமமாக முடிவடைகின்ற சூழ்நிலையை ஆராய்வோம்.

கீழ்க்காணும் ஆட்ட முறைகள் ஆட்டத்தில் ஏற்படும்போது ஆட்டம் சமமாக முடிவடைந்து விடுகின்றது.

1. சகதியற்றபடை **(Insufficient Force)**

வெட்டுப்பட்டு அகற்றப்பட்ட காய்கள் போக, ஆட்டப் பலகையில் இருக்கும் எஞ்சியுள்ள காய்கள், எதிரி ராஜா காயை முற்றுகையிட்டு வெற்றி கொள்கின்ற அளவுக்கு சக்தியற்ற நிலையில் இருந்தால்.



2. சிக்கல் நிலை **(stalemate)**

ஒரு ஆட்டக் காரர், தனக்குரிய ஆடும் வாய்ப்பின்போது, காய்களை நகர்த்தும் முயற்சியில், அவரது ராஜா காய்க்கு எந்தவிதமான முற்றுகை ஆபத்து இல்லாமல் இருந்தாலும், விதிப்படி அவரால் அவரது காய்களை நகர்த்தமுடியாமல் இருந்தால், மேலே உள்ள படம் காண்க.

3. முடிவிலா முற்றுகை **(Perpetual Check)**

ஒரு ஆட்டக்காரர் தன் எதிராட்டக்காரரின் ராஜா காய்க்கு முடிவில்லாத முற்றுகையிட்டு, ஆடும் வாய்ப்பு (turn) தந்தும், முற்றுகையை நிறுத்தாமல் தொடர்ந்து மூன்று முறை சிக்கல் நிலையைக் (Check) கொடுத்துக் கொண்டேயிருந்தால்.

4. தொடர் முற்றுகை **(Recurrence):**

தொடர் முற்றுகை என்பது, தனது ராஜா காய்க்கு பாதுகாப்பு தருவதற்காக ஆடும்போது, திரும்பத் திரும்ப நகர்த்திய காய்களையே நகர்த்தி ஆடுதல். அவ்வாறு ஆடுவதற்கான சூழ்நிலையை எதிராட்டக்காரர் தோற்றுவித்துக் கொண்டேயிருந்தால்.

அவ்வாறு காய்கள் வேறு இயக்கம் (Move) இல்லாத நிலையிலிருந்து, ஒவ்வொரு முறையும் ஒரு குறிப்பிட்ட காயையே நகர்த்தி மூன்று முறை அவ்வாறே தொடர்ந்து, நகர்த்தியே ஆடவேண்டிய சூழ்நிலை அமையப் பெற்ற ஆட்டக்காரர், ஆட்டம் சமம் (Draw) என்ற உரிமையைக் கேட்டுப் பெறலாம்.

5. விளையாட்டில் பங்கு பெற்றிருக்கின்ற இரண்டு ஆட்டக்காரர்களும், ஆட்டத்தை இடையிலே நிறுத்திக் கொள்ளலாம் என்று இதயபூர்வமாக ஒத்துக் கொண்டு சம்மதம் தெரிவித்தால்.

6. ஒரு சில ஆட்டங்களில் இது போன்ற விதியும் இருப்பதாகக் கூறுவார்கள். ஒரு ஆட்டக்காரர் ஆடும் வாய்பைப் பெறும்போது, அது 50-வது வாய்ப்பாக (Turn to move) இருந்து அந்த ஐம்பதாவது ஆடும் வாய்ப்பில்

இரண்டு ஆட்டக்காரர்களும் ஒரு காயைகூட வெட்ட முடியாத நிலை ஏற்பட்டிருந்தால், ஆட்டத்தை சமமாக முடித்து விடலாம் என்றும் கூறுவார்கள்.

3. சதுரங்க ஆட்டத்தின் சில அடிப்படை விதிகள்

சதுரங்க ஆட்டத்தில், ஆட்ட நேரத்தின் போது சிக்கல்களும் குழப்பங்களும் நிகழ்ந்து விடக்கூடாது என்பதற்காக அடிப்படை விதிகளை, ஆட்ட வல்லுநர்கள் உருவாக்கித் தந்திருக்கின்றார்கள். இவற்றைப் பின்பற்றினால், ஆட்டம் சுமுகமாக நடந்தேற நல்லவிதமான சூழ்நிலை அமைந்து நயம் பயக்கும்.

(1) வெள்ளைக் காயை வைத்திருக்கும் ஆட்டக் காரரே, முதலில் தனது காயினை நகர்த்தி ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டும்.

(2) ஒரு கட்டத்தில் உள்ள ஒரு காயை நகர்த்த விரும்பும் ஆட்டக்காரர், அந்தக் காயை எடுத்து, காலியான கட்டத்தில் வைத்து, அந்தக் காயின்மேல் வைத்திருக்கும் கையின்தொடர்பை அகற்றிவிட்டால், அவரது ஆடும் வாய்ப்பு (Turn) அத்துடன் முடிவடைந்துவிட்டது. மீண்டும்.அந்தக் காயை எடுத்து, வேறு ஒரு காயை ஆட முயலக்கூடாது.

(3) எதிரிக்கு உரிமையான ஏதாவது ஒரு காயை வெட்டுவதற்காக விரும்பி அந்தக் காயை எடுத்து

சதுரங்க அரங்கத்திலிருந்து (Board) அப்புறப்படுத்தி விட்டு, வெட்டுவதற்காகப் பயன்படுத்திய தனது காயினை அந்தக் கட்டத்திற்குக் கொண்டு சென்று, அந்தக் காயின்மேல் வைத்திருக்கும் கையின் தொடர்பை நீக்கிவிட்டால், வெட்டி ஆடியஅவரது ஆடும் வாய்ப்பு அத்துடன் முடிவடைந்துவிட்டது என்பது பொருளாகும்.

- கையை எடுத்த பிறகு, 'மீண்டும்' ஆடுவேன் என்று வேறு காயை வைக்கக் கூடாது. முயலவும் கூடாது.

(4) கோட்டைக் கட்டுகின்ற (Castings) ஆடும் வாய்ப்பின் போது, யானைக் காயை எடுத்து ராஜா இருந்த இடத்தில் வைத்து, அதன் மீதிருந்த கையின் தொடர்பை அகற்றிவிட்டால், அந்த ஆடும் வாய்ப்பு அத்துடன் முடிவடைந்து விடுகிறது.

ஆனால், ராஜா காயை கோட்டை கட்டுதற்காக

ஆடும்பொழுது, அதனை எடுத்து யானை உள்ள கட்டத்திற்கு அடுத்த கட்டத்தில் வைத்து அதன்மீது வைத்திருக்கும் கையின் தொடர்பை அகற்றி விட்டாலும், அந்த ஆடும் வாய்ப்பு (Move) முடிவடைந்துவிடாது. அவ்வாறு கையை எடுத்த பிறகு ஆட முயற்சி செய்தாலும் வேறு எந்த ஒரு காயை எடுத்து ஆடுவதற்கும் அவருக்கு உரிமை கிடையாது. ஆனால், கோட்டை கட்டுதற்கான காய்களை மட்டுமே ஆட வேண்டும்.

குறிப்பு: 'கோட்டை கட்டுதல்' என்ற ஆட்ட முறையை ஆடுவது எவ்வாறு என்று நாம் அறிந்து கொள்வது நல்லதாகும்.

ஒரு ஆட்டத்தின் தலைவிதியை நிர்ணயிக்கும் பொறுப்பானது ராஜா காயின் பாதுகாப்பில்தான் இருக்கிறது என்பது முன்னரே நமக்குத் தெரியும்.

ஆகவே, ராஜா காயினை பத்திரமாக முடிந்த வரை பாதுகாத்துக் கொள்வதுதான் மிக முக்கியமாகும். அதற்காக ஒரு சிறப்பான இயக்கம் (Move) ஒன்றை புதிதாகக் கண்டுபிடித்துக் கொடுத்திருக்கின்றனர். அதாவது, ராஜா காயை எடுத்து எதிரி ஆட்டக் காய்களால் எந்த விதத்திலும் தாக்குவதற்கு ஆளாகாத பத்திர நிலையில் வைத்துக் கொள்வதுதான்.

அதனை எவ்வாறு செய்வது என்பதையும் நாம் அறிந்து கொள்வது அவசியம்.

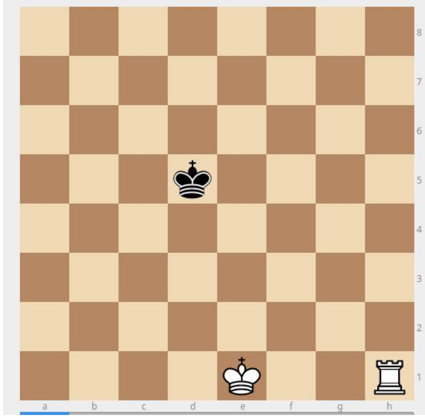
கோட்டை கட்டுதல் என்பது ராஜா காயை எடுத்து, யானைக்காய் இருக்கும் கடடத்திற்கு பக்கத்துக் கட்டத்தில் வைத்து, அந்த யானைக்காயை எடுத்து ராஜாகாய் இருக்கும் கட்டத்திற்குப் பக்கத்து கட்டத்தில் வைத்துவிடுவதுதான்.

ராஜா காயையும் யானைக் காயையும் இடம்விட்டு இடம்மாற்றித்தான் ஆடவேண்டுமே தவிர வேறு காய்களுடன் இடம் மாற்றிக் கொள்ளக் கூடாது.

அவ்வாறு ராணிக்குப் பக்கத்தில் இருக்கும் யானையை

ராணி யானை (Queen Rook) என்றும், ராஜாவுக்குப் பக்கத்தில் இருக்கும் யானையை ராஜா யானை (King Rook) என்றும் கூறுவார்கள். (ஒவ்வொரு காய்க்கும் ஒவ்வொரு பெயருண்டு. அதனை ஆடும்போது விளக்கமாகத்தெரிந்து கொள்க.)

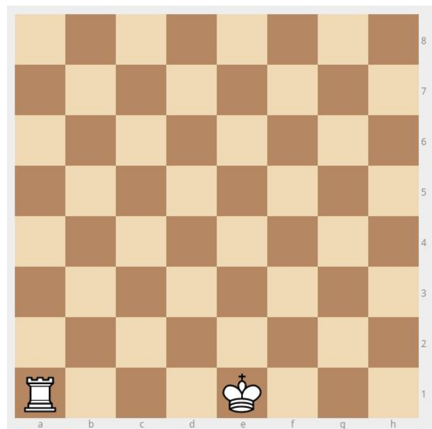
ராஜா பக்கம் கோட்டை கட்டவேண்டுமானால் (King Side Castling) வலப்புறம் உள்ள ராஜா, யானை காயிரண்டையும் மாற்ற வேண்டும் என்று விரும்புகின்றவர், ராஜா காயை ராஜா காய் இருக்குமிடத்திலிருந்து வலப்புறம் உள்ள இரண்டு கட்டங்கள் கடந்து வைத்துவிட்டு, அதற்கடுத்துள்ள யானைக்காயை எடுத்து, ராஜாகாய்க்கு இடப்புறமுள்ள அடுத்த கட்டத்தில் வைத்துவிட வேண்டும்.



உதாரணமாக, முதல் வரிசையில் எட்டுக் கட்டங்கள் இருக்கின்றன. 5வது கட்டத்தில் ராஜா இருக்கிறது. எட்டாவது கட்டத்தில் யானைக்காய் இருக்கிறது. இப்பொழுது மாற்ற வேண்டும் என்றால், 5வது கட்டத்தில் உள்ள ராஜா காயை எடுத்து 7வது கட்டத்தில் வைத்துவிட்டு, 8வது கட்டத்தில் உள்ள யானைக் காயை எடுத்து 6வது கட்டத்தில் வைத்துவிட வேண்டும். (படம் பார்க்க).

ராணி யானைக்காய் இருக்கும் பகுதியில் உள்ளதை

எடுத்துக் கோட்டை கட்டும் முறையைப் பின்பற்றும் பொழுது, 5வது கட்டத்தில் உள்ள ராணி காயை எடுத்து இடப்புறமாகக் கொண்டுவந்து, 3வது கட்டத்தில் வைத்து, ஒன்றாவது கட்டத்தில் இருக்கும் யானைக்காயை எடுத்து 4வது கட்டத்தில் அதாவது ராணிகாயின் வலப்புறத்தில் வைத்து மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும்.



பொதுவாக, ராஜா பக்கமாக உள்ள யானைக் காயுடன் மாற்றிக்கொள்வதுதான், ராணி யானைக் காயுடன் மாற்றிக் கொள்வதை விட பாதுகாப்பான முறை என்று ஆட்டக்காரர்கள் கருதுகின்றார்கள். ஆனாலும், சந்தர்ப்ப சூழ்நிலைக்கேற்ப ஆடுகின்ற முறையை வசதிக்கேற்ப ஏற்றுக் கொள்ளலாம்.

மேற்கூறியவாறு ராஜா யானைக் காய்களை மாற்றிக்கொள்வதற்கென்று சில விதிமுறைகளை கடைப்பிடிக்க வேண்டும்.

(அ) கோட்டை கட்டுவதற்காகக் காய்களை மாற்று முன்னர், ராஜா காய் அதன் இருப்பிடத்தை விட்டுவேறு கட்டத்திற்கு இதற்குமுன் நகர்ந்தோ இயங்கியோ இருக்கக் கூடாது. அவ்வாறு நகர்த்தப் பட்டிருந்தால், கோட்டை கட்ட முடியாது. அது போலவே, யானைக் காய் நகர்த்தப்பட்டிருந்தாலும் மாற்றிக் கொள்ள முடியாது.

(ஆ) எந்த யானைக்காய் நகர்த்தப்படாமல் ஆட்டத் தொடக்கத்திலிருந்து, இருக்கும் இடத்திலேயே வைக்கப்பட்டிருக்கிறதோ, அந்த யானைக் காயுடன் மட்டுமே ராஜா காய் இடம் மாற்றிக் கொள்ளலாம்.

ஆகவே, ஆட்டத் தொடக்கத்திலேயே ராஜாகாய் நகர்த்தப்பட்டுவிட்டால், அந்த ஆட்டம் முடியும் வரை கோட்டைக் கட்டிக் கொள்ள முடியாது. முடியவே முடியாது. அதனால், முடிந்த வரை ராஜா காயை கட்டம் விட்டு நகர்த்தாமல் ஆட வேண்டும். இல்லையேல் அந்த உரிமையை இழக்க நேரிடும்.

(இ) ராஜா காய்க்கும் யானை காய்க்கும் இடையே உள்ள கட்டங்களில் தனக்குரிய ஆட்டக் காய்களோ அல்லது எதிராளிக்குரிய ஆட்டக் காய்களோ இடம் பெறாமல், இடையில் உள்ள கட்டங்கள் காலியாக இருக்க வேண்டும். காய்கள் இருந்தால் மாற்றமுடியாது.

(ஈ) ராஜா காய்க்கு எதிரி காயால் எச்சரிக்கை விடுத்து முற்றுகை இடப்பட்டு சிக்கல் நிலையில் இருக்கும் பொழுது (Check), இது போல இடம் மாற்றிக் கொண்டு ஆடமுடியாது, ராஜா காய்க்கு முற்றுகை அபாயமோ, வேறு எச்சரிக்கையின்றி இருக்கும் போதோ தான் இடம் மாற்றிக் கொள்ள வேண்டும்.

(உ) எதிரிக்காய் இடம் பெற்றிருக்கும் ஒரு கட்டத்தில், கோட்டை கட்டும் விதிமுறைப்படி, ராஜா காயை இடம் மாற்றி அமர்த்தி வைத்துக் கொண்டு ஆட முடியாது. அந்தக் கட்டத்தை விட்டு, எதிரியின் காய் நகர்த்தப் பட்ட பிறகேதான் இடம் மாற்றிக் கொள்ள முடியும்.

(ஊ) எதிரியின் காய் இருந்தால், அந்தக் கட்டத்தைத் தாண்டிகூட இடம்மாற்றிக் கொள்ள அனுமதியில்லை.

ஆகவே, மேற்கூறிய முறைகளை எல்லாம் உணர்ந்துகொண்டு, அவைகளை அனுசரித்தேதான் கோட்டை கட்டி ஆடும் ஆட்டத்தை ஆடித் தொடர வேண்டும்.

கோட்டை கட்டும்போது, ராஜா காய்க்கும் யானைக் காய்க்கும் நடுவில் உள்ள கட்டங்களில் (ராஜா கட்டம் உட்பட) எதிரிக் காய்களின் தாக்குதல் எதுவும் இல்லாமல் இருக்க வேண்டும். இரு ராணிப் பக்கம் கோட்டைக் கட்டுதலுக்கும் (Queen side castling) பொருந்தும்.

இனி பொது விதியினைத் தொடர்வோம்.

(5) சிப்பாய் காய் எட்டாவது வரிசையை அடைந்து, அங்கிருந்து அது எடுக்கப் பெற்று, அதற்குப் பதிலாக புதிய காய் ஒன்று நிர்ணயிக்கப்பட்டு, அந்த புதிய காயை அதே இடத்தில் வைத்து, அந்தக் காயிலிருந்து கையை அகற்றியதும், அந்தக் காய் முறைப்படி வைக்கப்பட்டு விட்டதாகவே கொள்ளப்படும்.

ஆனால், ஒரு முறையை நிச்சயம் உணர்ந்து கொள்ள வேண்டும். புதிய காயாகப் பிறப்பெடுத்து விட்ட சிப்பாய் காயிலிருந்து கையை எடுத்துவிட்ட போதிலும், அவரது காய் நகர்த்தும் வாய்ப்பு (Move) முடிந்துவிட்ட அதே நேரத்தில், அவர் சிப்பாய் காயை வேறு கட்டத்திற்கு மாற்றி விடவும் அவருக்கு உரிமை

இல்லை. ஆட்டம் புதிய காய் சக்தியுடனே தொடர வேண்டும்.

(6) காய்களை நகர்த்தும் உரிமையான ஆடும் வாய்ப்பைப் பெற்ற ஒரு ஆட்டக்காரர், காய் ஒன்றை நகர்த்துகின்ற முயற்சியின் போது, ஒரு காய் அல்லது ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட பல காய்களின் மீது கைவைத்து, அதாவது யோசனை செய்துவிட்டு, ஒன்றைத் தொட்டு, பிறகு மற்றொன்றைத் தொட்டு ஆட முயலுதல் என்பது போல கையால் காய்களைத் தொட்டு விடட பிறகு, அவர் ஆட வேண்டி வந்தால், முதலில் அவர் தொட்ட காயையே எடுத்து நகர்த்தி ஆட வேண்டும்.

ஆனால், எதிராட்டக்காரர் மேற்கூறிய விதிமுறையின்படி, கட்டாயப் படுத்தாமல் விட்டுவிட்டால், அவர் தொட்ட முதல் காயைத்தான் நகர்த்தியாக வேண்டும் என்பதில்லை. அதையே உரிய முறைப்படி நகர்த்த

முடியாமற் போனால் வேறு காயை நகர்த்திஆடலாம் என்பதும் ஏற்றுக் கொள்ளப்படும். எதிரி வற்புறுத்தாவிட்டால் மேற்கூறிய விதிமுறைப்படி நடக்க வேண்டும் என்ற அவசியம் இல்லை.

(7) ஆட்ட நேரத்தின்போது, தவறான காய் நகர்த்தல் (illegal move) நடந்துவிட்டிருந்தால், அது தெரிந்தவுடன், அந்த நகர்த்தலுக்கு முன்னர் காய்கள் இருந்தது போலவே, சதுரங்க அரங்கத்தில் காய்களை

ஒழுங்கு படுத்திவிட்டு, முன்னர் கூறிய விதிமுறையின் தன்மை போலவே, உரிய முறையில் காய் நகர்த்த ஆட்டம் தொடரும்.

அவ்வாறு, காய்களை முன்பு இருந்த பழைய நிலைக்கு அடுக்கி வைக்க இயலாமற் போய்விட்டால், அந்த ஆட்டத்தைக் கலைத்துவிட்டு, புதிய ஆட்டம் தொடங்க வேண்டும்.

அந்த நிலைமை அமைந்துவிட்டால், எதிராளி அந்தத் தவறை சுட்டிக் காட்ட வேண்டும். தவறாகக் காயை நகர்த்தியவர் அந்தப் பழைய நிலைக்கே, சற்றுமுன் நகர்த்திய காயைக் கொண்டுபோய் வைத்துவிட்டு, எதிராட்டக்காரர் அனுமதித்தால் மீண்டும் வேறு ஒரு காயை நகர்த்தி ஆடலாம்.

அவ்வாறு அவரை அனுமதித்துவிட்டால், அந்த அவரது காய் நகர்த்தும் வாய்ப்பை இழந்தவராகிறார். அடுத்த ஆட்டக்காரர் ஆடத் தொடங்குவார். இவ்வாறு தவறாக ஆடும் முறையில் இரண்டுக்கும் மேற்பட்டு (illegal Move) தவறாக ஒரே ஆட்டத்தில் ஒரு ஆட்டக்காரர் ஆடினால், அவர் அந்த ஆட்டத்தில் ஒரு முறை ஆடுதற்குரிய தகுதியை இழந்தவராகக் கருதப்படுவதுடன், எதிராளி வென்றதாகவும் அறிவிக்கப்படுவார்.

(8) ஆட்ட நேரத்தின் போது, எதிர்பாராத விதமாக இரண்டு மூன்று காய்கள் இடம் மாற்றி வைக்கப்பட்டிருப்பதைக் கண்டு பிடித்தவுடன்,

அவைகளை தவறு நேர்வதற்கு முன் இருந்த உரிய சரியான இடங்களில் வைத்துவிட்டால், மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடரலாம்.

உரிய இடங்களை நிர்ணயிக்கஇயலாமற் போய்விட்டால், அந்த ஆட்டத்தைக் கலைத்து விட வேண்டும்.

(9) முதல் நாள் முடியாத ஆட்டத்தைத் தொடர்ந்து மறுநாள் நடத்தவிருக்கும் போது, முன்னர் இருந்த நிலையில்,காய்களை சரியான நிலையில் வைத்து விட்டால், ஆட்டத்தை தொடர்ந்து நடத்தலாம்.

அவ்வாறு வைக்கப்படுகின்ற காய்கள், முதல் நாள் விடுபட்டிருந்த இடங்களுக்கேற்ப காய்கள் வைக்கப்படவில்லை என்றாலோ, அல்லது அது போல வைக்க முடியவில்லை என்றாலோ, ஆட்டத்தைக் கலைத்துவிட வேண்டும்.

(10) ஆட்ட நேரத்தின் போது, சதுரங்கப் பலகையானது சரியான நிலையில் வைக்கப்பட வில்லை என்று கண்டு பிடிக்கப்பட்டால், புதிய தற்போதைய நிலைப்படி, காய்களை சரியான முறைப்படி சதுரங்கப் பலகைக்கு மாற்றிவிட, மீண்டும் ஆட்டம் தொடரும்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் கீழ்வரும் காரணங்களுக்காக, ஆட்டத்தை இழந்து தோல்வியுற்றார் என்பதாகக் கருதப்படுவார்.

(1) கொடுத்துள்ள நேரத்திற்குள் (கால அளவிற்குள்) குறிப்பிட்ட எண்ணிக்கை நகர்த்தல்களை செய்யாவிட்டால் (Number of Moves), (அந்த தாமதக்கால வரையறையை போட்டி நடத்துவோர் குறிப்பிட வேண்டும்).

(2) ஆட்டம் தொடங்குவதற்குரிய குறிப்பிட்ட நேரத்திற்கு வராமல், ஒரு மணி நேரத்திற்கு மேல் கால தாமதமாக வருதல்.

(3) முதல் நாள் ஆட்டத்தை முடிக்காமல் அரைகுறையாக முடிக்கவிருக்கும் சூழ்நிலையில், ஆட்டக்காய்கள் பற்றிய

இடங்களைக் குறித்துக் கொடுக்கும் நிலையில், தவறான நகர்த்தலைச் செய்தவாறு 'சீல்' செய்து கொடுத்திருந்ததை, அல்லது சரியான முறைப்படி குறிப்பிடப்படாத நிலையில் ஒரு நகர்த்தலைக் கொடுத்திருந்ததையோ கண்டு பிடிக்கப்பட்டால்,

(4) ஆடுகின்ற ஆட்ட நேரத்தின்போது ஆட்ட விதிகளுக்கேற்ப, அனுசரித்து நடந்து கொள்ள மறுத்தால்.

மேலே கூறிய காரியங்களைச் செய்கின்ற ஆட்டக்காரர், தனது ஆட்டத்தை இழந்து விடுகிறார்.

இரண்டு ஆட்டக்காரர்களும் குறிக்கப்பட்ட ஆட்ட நேரத்திற்கு வராமல், ஒரு மணி நேரத்திற்கு மேல் தாமதமாக வந்தாலும், அல்லது, இருவருமே ஆட்ட விதிகளை அனுசரித்து நடக்காமல் எதிர்த்தோ

அல்லது எதிர்மாறாக நடந்து கொண்டாலும், இருவருமே ஆட்டத்தை இழந்தவர்களாகவே கருதப்படுவார்கள்.

போட்டி ஆட்டங்களில் அல்லது தொடராட்டப் போட்டிகளில் (Tournament) ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரருக்கும் நேரங் காட்டும் தனித்தனி கடிகாரங்கள் வைக்கப்பட்டிருக்கும். ஒவ்வொரு குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள்ளாக, ஒரு ஆட்டக்காரர் தனக்குரிய காய் நகர்த்தும் வாய்ப்பை செய்து முடிக்கிறாரா என்று அறிவதற்காகத்தான்.

அதாவது, ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரும் முதல் 2 1/2 மணி நேரத்திற்குள்ளாக 40 நகர்த்தல்களையும் (move), அதற்குப் பிறகு தொடர்ந்து வரும் ஒவ்வொரு மணி நேரத்திற்குள்ளாக 16 நகர்த்தல்களையும் செய்தாக வேண்டும் என்பதுதான் காய் நகர்த்துவதற்குரிய நேரமாகும்.

அறிவிக்கப்பட்டிருக்கும் கால அளவிற்குள், ஒரு ஆட்டம் முடிவு பெறாமல் இருந்தால், அந்த ஆட்டத்தை ஒத்து வைத்துவிடலாம் (Adjournment), அதனைத் தொடர்ந்து,

அடுத்த காய் நகர்த்தும் முடிவு செய்வதற்காக எடுத்துக் கொள்ளலாம்.

அவ்வாறு தான் எடுத்த முடிவை (அதாவது காய் நகர்த்தும் இயக்கத்தை), ஒரு பேப்பரில் எழுதி அதை ஒரு உறையுள் (கவர்) போட்டு மூடி, அதை 'சீல்' செய்து நடுவரிடம் கொடுத்து விட வேண்டும்

அப்பொழுது, அவரது ஆட்ட நேரத்தைக் காட்ட இருக்கின்ற கடிகாரமும் நிறுத்தப்படும்.

மறுநாள் தொடரும் அந்த ஆட்டத்தில், நின்று போன ஆட்டத்தில் உள்ள காய்களின் இடங்களை முன்பிருந்தது போலவே அடுக்கி வைத்து, அதற்குப் பிறகு அந்தக் கவரினைத் திறந்து, குறிப்பிட்ட காய் நகர்த்தலை செய்யச் செய்து, எதிராளிக்குரிய ஆடும் வாய்ப்பைத் தொடங்கச் செய்து, அவரது நேரங்காட்டும் கடிகாரத்தை ஓட விடுகையில் மீண்டும் ஆட்டம் தொடரும்.

மேலே கூறிய விதிகள் அனைத்தும் ஒரு ஆட்டம் இயல்பாகத் தொடங்கி, இனிதே முடிவு பெறுவதற்குரிய வாய்ப்பினை நல்கும் அடிப்படை விதிகளாகும்.

சதுரங்க ஆட்டத்தில் பற்றும் பாசமும் வைத்து, விளையாட விரும்புகின்ற புதியவர்களுக்காக சதுரங்கு ஆட்டத்தின் அமைப்பு, அதற்குரிய காய்களைப் பற்றிய விளக்கம், அவைகளின் இயக்கம் பற்றிய முறைகளை எளிதாகக் குறித்திருக்கிறோம், கொடுத்திருக்கிறோம்.

இந்த விளையாட்டில் ஈடுபடுகின்றவர்களின் நினைவுகள் எப்பொழுதும் ஆல்போல் பல்கிப் பரவி, நீடித்த நிலைப்புடனே நிலைத்தே நிற்கும். ஆகவே, அவ்வப்போது ஏற்படுகின்ற அனுபவங்களினால், ஆடும் திறன் ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரருக்கும்

பெருகும். பேராண்மை நிறைந்த ஆடும் வல்லமையும் நிறையும்.

ஆகவே, அத்தகைய அரிய நிலையை உண்டாக்கவும், சீரிய மன அமைதி பெறவும், சிறப்பான ஆட்டத்திறன்

பெருகவும், செழிப்பான கற்பனைத் திறன் நிறையவும், ஆட்டக்காரர்கள் நல்லதொரு வாய்ப்பினைப் பெறுவார்கள் என்பதை நிச்சயம் நாம் எதிர்பார்க்கலாம்.

விளையாடுவோர் நிச்சயம் இந்த நலன்களைப் பெறுவார்கள். பெறுகின்றார்கள் என்பதனையும் நாடே அறியும், நல்லவர்கள் அறிவார்கள்.

பெறற்கரிய இந்த இன்பப் பேற்றினைப் பெற்று, செயற்கரிய சாதனைகளைச் செய்து, சுகமான இதயமும், நலமான நினைவுகளும் கொண்டு, நிறைவான வாழ்வு பெறும் நாட்கள் உங்களுக்கெல்லாம் நிறைக என்று கூறிக்கொள்வதுடன், ‘இன்றே ஆட்டத்தினைத் தொடர்க - திறன் நிறைந்து திகழ்க, தேர்ந்து மகிழ்க என்றும்’ தொடங்கி வைக்கிறோம். வாழ்த்துகிறோம்.

கலைச்சொற்கள்

Adjournment — ஒத்தி வைத்தல்
Attack — தாக்குதல்
Board — சதுரங்க அரங்கம்
Bishop — ரதக்காய்
Castling — கோட்டை கட்டுதல்
Check — முற்றுகைத் தாக்குதல் (சிக்கல் நிலை)
Checkmate — முற்றுகை வெற்றி
Discovered Check — மறைமுக முற்றுகை
Double Check — இரட்டை முற்றுகை
Draw — சமநிலை
Forking Attack — கிளைத் தாக்குதல்
illegal move — தவறான காய் நகர்த்தல்
Insufficient force — சக்தியற்ற படை
King — ராஜா காய்
King rook — ராஜ யானை
Knight — குதிரைக்காய்
Move — காயின் இயக்கம் (நகர்த்தல்)
Pawn — சிப்பாய் காய்
Perpetual Check — முடிவில்லா முற்றுகை
Points — வெற்றி எண்கள்
Queen — ராணிக்காய்
Queen Rook — ராணி யானை
Recurrence — தொடர் முற்றுகை
Rook — யானைக் காய்
Rules — விதி முறைகள்
Stalemate — தேக்க நிலை
Tournament — தொடராட்டப் போட்டி
Turn — ஆடும் வாய்ப்பு
Way — (காயின்) இயக்கப் பாதை